STAR OCEAN EL PADRINO **LOBEZNO: LOS ORÍGENES** WANTED

DISFRUTA CADA MES DE LOS JUEGOS MÁS NUEVOS CON LA REVISTA NÚMERO 1 DE XBOX 360

XBOX 360™

LA REVISTA O... DE ...OX

,95€ Nº30 MAYO 2009

RED FACTION GUERRILLA

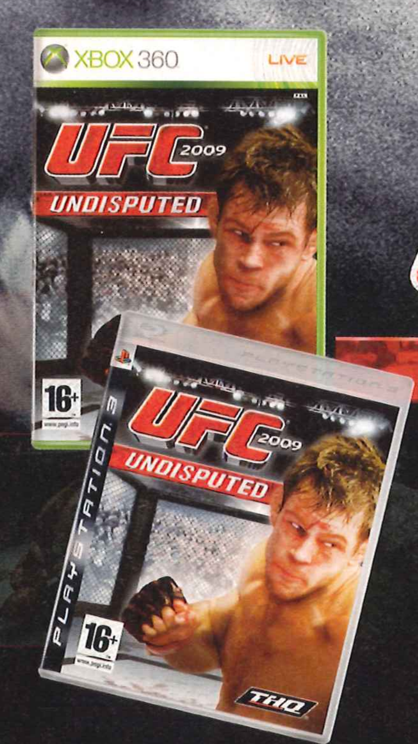
EL CAOS LLEGA A MARTE

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2
LOS CHICOS MALOS HAN VUELTO

UNA REVISTA M

8 423793 600066 00030


HADOR?


XBOX 360
LIVE
UFC 2009
UNDISPUTED
16+
PLAYSTATION 3
UFC 2009
UNDISPUTED
16+
THQ


UFC 2009
UNDISPUTED


UFC
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP


ZUFFA
Sports Entertainment


YUKE'S


THQ



Una buena estrategia



Director:
David Sanz
Email:
dsanz@unidadeditorial.es

Llevamos ya bastantes meses observando la evolución más que favorable de Xbox 360 en casi todos los mercados del mundo. Una escalada que se ha conseguido a base de sangre, sudor y lágrimas, pero que ha llevado a Xbox 360 a convertirse no sólo en la alternativa a PS3 -en cuanto a consola de nueva generación con más ventas-, si no en el referente de cómo se deben hacer las cosas.

El penúltimo episodio de este idilio que Xbox 360 mantiene con los usuarios es, sin duda, el giro brutal que está dando la marca en Japón. La compañía ha anunciado recientemente que *Gears of War 2* está listo para abordar el mercado nipón, y ha puesto en liza 1 millón de Microsoft Points para atraer más a los jugones de un país donde ya han superado el millón de máquinas vendidas.

Pero aquí no queda el asunto, pues esta apuesta de Microsoft puede ser doblemente positiva. Primero, para la compañía porque atacará directamente a la yugular y en su propio terreno a la consola de Sony. Y segundo, para los jugadores de Xbox 360, que pueden ver cómo *Final Fantasy XIII* se convierte en la pieza inicial de una nueva era en aquellas tierras hasta ahora perdidas para Microsoft. Era que se traduciría en un mayor número de juegos que no solían llegar a Europa y viceversa, y que con esta nueva apertura podrían hacerlo. Una noticia que sería el colofón a una gran estrategia planteada por los chicos de Xbox 360 desde hace meses.

PD: Juan 'Xcast' García estará en el E3 2009, así que esperamos que mandéis a nuestro grupo de **Facebook** (Xbox 360 La Revista Oficial Xbox) vuestras peticiones para el reportaje que hará del evento. ¿Qué queréis saber? ¿Qué os gustaría que os enseñara? ¡Pedid lo que queráis e intentaremos cumplir vuestros deseos!

¡Nos vemos en Xbox Live!



El Equipo X



Redacción: Gustavo Maeso
Gamertag: OXM Maeso
Email: gustavo.maeso@unidadeditorial.es



Reviews: Chema Antón
Gamertag: OXM Chema
Email: xbox360@unidadeditorial.es



Reviews: Juan García 'Xcast'
Gamertag: OXM Xcast
Email: xbox360@unidadeditorial.es



Reviews: Juan de Dios C.
Gamertag: Keitaro ESP
Email: xbox360@unidadeditorial.es



Reviews: Lázaro Fdez.
Email: xbox360@unidadeditorial.es



Diseño y Edición: Sol García
Email: mgsanchez@unidadeditorial.es



Diseño: Miryam Veros
Email: miryam.veros@unidadeditorial.es



Redacción: Mario Fernández
Email: xbox360@unidadeditorial.es

Diseño: Juanma Martín Castillo
Email: jmmcastillo@unidadeditorial.es



Diseño: Pedro Pablos
Email: pedropablos@unidadeditorial.es

DISFRUTA CADA MES DE LOS JUEGOS MÁS NUEVOS CON LA REVISTA Nº 1 DE XBOX 360
XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX
ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General (Publicidad): ALEJANDRO DE VICENTE
Director General: CAYETANO RAMOS

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ
Adjunto al Director Editorial: ÁNGEL MONTERO

DIRECTOR: DAVID SANZ VERJANO - dsanz@unidadeditorial.es

REDACCIÓN
Gustavo Maeso (coordinación y redacción) - gustavo.maeso@unidadeditorial.es
Colaboradores: Chema Antón (Jefe de producción), Juan García '*Xcast*', Mario Fernández, Lázaro Fernández, José María Rodríguez, Diego Alberto Fernández '*Kaos2k*', Juandi, Javier de Pascual y Magoacme

DVD
Ángel Llamas "Wako"

DISEÑO
Sol García - mgsanchez@unidadeditorial.es
Miryam Veros - miryam.veros@unidadeditorial.es
Juan Manuel Martín Castillo - jmmcastillo@unidadeditorial.es
Pedro Pablos (portada) - pedropablo@unidadeditorial.es

PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesús Zaballa
Director de Publicidad de Área de Revistas: Miguel Ardisana
Director de Publicidad: Conrado Godoy (cgodoya@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 54 89
Jefe de Publicidad: Charo Pozuelo **Publicidad:** José A. Muñoz-Calero (josea.munoz@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 55 58
Coordinación: Aurora Fernández / Mª Trinidad Martín Tfno.: 91 443 52 54
Zona Norte
Delegado: Gerardo Manrique 94 473 91 10 **Vizcaya:** Juan Luis González-Anduiza 94 473 91 10 **Asturias/Cantabria:** Pablo Fernádez Galiano 94 231 98 73 **Navarra/Rioja:** Iñaki Fica 94 473 91 10 **Aragón:** Álvaro Cardemil 976 79 40 64 **Galicia:** José Carrera (Vigo) 986 22 91 28 Daniel Fanego (Coruña) 981 20 85 37 **Castilla y León:** Ana Luquero 983 42 17 00
Andalucía: Delegado: Rafael Martín 95 499 07 21 Silvia Torres (Sevilla)
Levante: Delegado: Manuel Huerta 96 337 93 27 Marcos Martínez (Valencia)
Cataluña: Delegado: Cristina Pascual 93 227 67 11 Eduard Carcaré
Baleares: Delegado: José María Conrado 971 76 76 30
Internacional: Katja Natus 91 443 55 24 Juan Jordán

EDITA
Unidad Editorial Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25, 28033 MADRID
Redacción: Tel. 91 337 32 02, xbox360@unidadeditorial.es
Director General: Luis Enríquez. **Directora de Marketing:** Virginia Roel. **Jefa de Marketing**: Gema Monjas. **Director de Producción:** Fernando Gil. **Director de Distribución:** Pedro Alonso. **Director Financiero:** Marco Ottelli. **Suscripciones** 902 99 91 99 (Horario L-V, de 8 a 20h.) **Ejemplares Atrasados:** Entregas Urbanas Tel. 902 50 54 86 (Horario L-J de 9 a 15 h y V de 8 a 15h)
Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. **Imprime:** ALTAIR IMPRESIA IBÉRICA
Printed in Spain. Depósito Legal M-45004-2006
ISSN: 1887 - 1100 Precio para todo el territorio español indicado en la portada

Publicación ARI ARI FIPP





Número 29 Abril 2009
www.xbox.com

Contenidos



En portada

Dashboard

Noticias, novedades, expertos...

Input

Entrevistas y tu opinión sobre juegos o lo que quieras hacernos llegar.

Reportajes

A fondo. Todo sobre tu Xbox 360.

Previews

Todo lo que está a punto de llegar.

Reviews

La última guía del comprador feliz.

Todo 360

Saca todo el partido a tus juego.





RED FACTION GUERRILLA

La crisis de la construcción llega hasta el Planeta Rojo

Cuando aún en la vida real el ser humano no ha llegado a pisar Marte, nosotros lo haremos ya por tercera vez. Y eso sólo en la saga de Volition, que sorprendentemente prepara el lanzamiento de *Red Faction: Guerrilla* tras el desarrollo de la segunda entrega de *Saint's Row*... con el que comparte algún que otro detalle jugable.
THQ nos llevó hasta Champaign, Illinois, a las oficinas de Volition, para conocer los detalles de Guerrilla de mano de sus creadores. Allí tuvimos la oportunidad de disfrutar durante horas de una versión casi final del juego, tanto en el modo historia como en el divertido modo multijugador.
Lo que comenzó siendo la secuela de *Descent III* alcanza con ***Guerrilla*** su tercera entrega en la saga *Red Faction*, que toma la base argumental del primer juego, aparecido en PlayStation 2, y mejora tantos elementos jugables y visuales que sólo elementos clave como el Planeta Rojo y el motor Geo-Mod nos harán recordar su origen.

Cincuenta años no es nada...

El argumento de Guerrilla se sitúa cincuenta años después del primer *Red Faction*. Nuestros aliados en las primeras entregas de la saga, la Fuerza de Defensa Terrestre, se dedica en ***Guerrilla*** a explotar y esclavizar a los habitantes de Marte. Por azares del destino, desde los primeros compases de la historia, te convertirás en enemigo de la Earth Defense Force y, por lo tanto, componente de la ***Guerrilla*** formada para acabar con su Estado Policial, su "Dictadura Marciana", su sistema de exclavitud. Y es que el sobrenombre del juego se debe a la creación de un importante grupo de personas que están en contra de la EDF y de todo lo que tiene algo que ver con ellos en el Planeta Rojo.

Un planeta entero por destruir

Cuando hablamos de lo que tiene que ver con la Fuerza de Defensa Terrestre, no sólo hablamos de miembros de la EDF o algunas de sus armas; ahí se engloban elementos como altos cargos, edificios gubernamentales, vehículos... Y es que el nuevo giro argumental del juego con respecto a sus orígenes no es ni mucho menos el más importante de ***Guerrilla***. La experiencia adquirida con *Saint's Row* ha permitido a Volition abordar la nueva entrega de *Red Faction* desde una nueva perspectiva... la de tercera persona, más concretamente. Y por si esto fuera poco, el desarrollo de RFG ha dejado atrás el habitual sistema de objetivos y misiones lineales presente en la práctica totalidad de títulos de la "anterior generación" para adoptar un desarrollo totalmente libre, al más puro estilo *Grand Theft Auto*.
Imagina que Marte es habitable y Tommy Vercetti se da un garbeo por allí para hacer "negocios"; así es ***Red Faction: Guerrilla***, más o menos. El



LOS ACONTECIMIENTOS DE GUERRILLA TIENEN LUGAR CINCUENTA AÑOS DESPUÉS DEL PRIMER RED FACTION

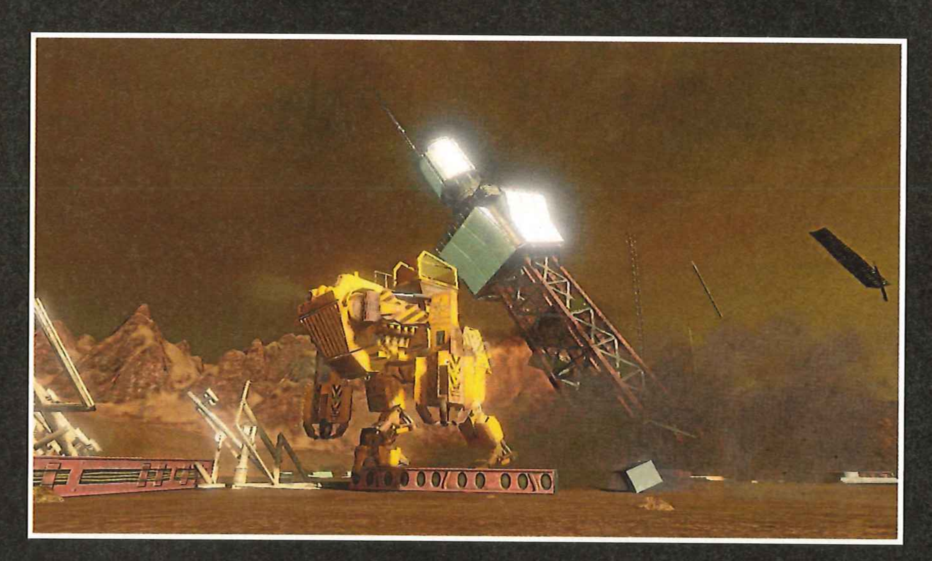


LA EDF

La Fuerza de Defensa Terrestre era nuestra aliada en las primeras entregas de Red Faction, donde lucharíamos contra la malvada corporación Ultor. En Guerrilla, han cambiado las tornas y es la propia EDF la que tiene totalmente esclavizada a la población de Marte, controlando la explotación de las minas y gobernando el planeta de forma totalmente autoritaria. Tu deber en el juego será acabar con su dictadura.

concepto de "libertad de acción" adquiere un nuevo (y más literal) significado en esta nueva entrega de *Red Faction*: nuestra misión consistirá en eliminar (reduciendo poco a poco) la presencia de la Earth Defense Force en cada una de las seis zonas diferentes del juego, a las que podremos ir accediendo a medida que completamos misiones "clave". Junto a dichas misiones que irán desgranando el argumento principal del juego, demás miembros de la Guerrilla irán "bombardeándonos" continuamente con información para destruir edificios de la EDF, ayudar a otros miembros de la Guerrilla a completar misiones inacabadas, capturar mensajeros de la Fuerza de Defensa Terrestre que transportan información valiosa... incluso tendremos que liberar a diferentes "camaradas" de prisiones repartidas por el inmenso escenario del juego.

Lo mejor de todo es que la forma de llevar a cabo cada una de las tareas también es totalmente libre, y es aquí donde la nueva versión del motor Geo-Mod entra en escena. En las primeras entregas del juego, dicho motor convertía las paredes en "posibles puertas"; con determinado armamento podíamos hacer agujeros y acabar con la linealidad inherente al género shoot'em-up (que en aquellos tiempos era mayor). El motor físico Geo-Mod de ***Red Faction Guerrilla*** no solo te permitirá abrir un pasillo donde solo hay pared, también te permitirá utilizar tus dos armas principales, tu martillo y unas cargas explosivas al más puro estilo C-4 para horadar cualquier tipo de material, destrozar vehículos y hasta derruír cualquier construcción acabando con los cimientos, los muros de carga y las columnas que la sostienen, siguiendo las más elementales (y realistas) leyes de la física aplicada a la arquitectura... vamos, que si te lo propones, con cuatro martillazos "bien dados" en las columnas que sostienen una casa, se caerá en pedazos. Ahí es donde entra la parte más importante de la mencionada libertad de acción; pongamos que tienes que acabar con un alto cargo de la EDF que está recluído en unas oficinas fuertemente defendidas por soldados. Si quieres, puedes entrar en la zona silenciosamente, acabando poco a poco con todos tus enemigos (que no aparecerán de la nada, como en *Gauntlet*), para entrar después en el edificio hasta encontrar a tu objetivo para acabar con él. Si te gusta la acción (y eres suficientemente hábil), puedes entrar a



CADA UNA DE LAS CONSTRUCCIONES DEL ENTORNO PUEDE REDUCIRSE A ESCOMBROS

tiro limpio, acabar con los enemigos que te cruces y llegar hasta tu objetivo... aunque te avisamos de que *Red Faction: Guerrilla* es de todo menos un juego fácil; te verás repitiendo misiones como un "condenao", pero lo mejor de todo es que al tener un desarrollo tan abierto difícilmente te aburrirás, aunque repitas las misiones.

La clave en *Red Faction Guerrilla* es ser bruto y astuto al mismo tiempo (¿"astruto"? ¿"brututo"? bueno, da igual); pongamos un ejemplo (de entre las infinitas posibilidades que permitirá el juego): consigue un buen vehículo, rápido y suficientemente resistente. "Fórralo" con tus cargas explosivas, pero no pulses el botón para hacerlas detonar, claro, sube al coche y coge impulso. Avanza por la zona atropellando a todos los enemigos que encuentres a tu paso y lánzate a toda velocidad contra el edificio en el que se encuentra tu objetivo. Al llegar a la velocidad adecuada, salta del vehículo y deja que se empotre contra la construcción; hecho esto, detona las cargas explosivas, acabando, directamente, con el edificio y, al mismo tiempo, con tu objetivo. En otra situación, haciendo uso de un jet-pack que conseguiremos bien avanzada la historia, tendremos que acabar con un grupo de francotiradores apostados en diferentes posiciones de un edificio. Del mismo modo, podremos entrar en el edificio e ir acabando uno a uno con los enemigos... pero eso es muy aburrido. Haciendo uso del jet-pack, podrías suibir a la azotea para acabar con los francotiradores allí apostados y, después, con la ayuda de tu radar, ir agujereando el edificio con tu martillo hasta llegar a las salas donde se ocultan los demás enemigos. Si lo tuyo es la demolición y tienes suficientes cargas explosivas, también puedes tirar abajo el edificio (de varias plantas) y así evitar ser alcanzado por los francotiradores.

Y no creas que en *Red Faction: Guerrilla*, todo va a ser "romper por romper"; cada elemento destruído nos dejará unos valiosos cristales a modo de escombros que servirán para mejorar nuestro armamento y adquirir nuevas habilidades en los campamentos de la Guerrilla. Y además (en este juego, todo es así, siempre hay algo más), junto a los objetivos principales y las misiones secundarias encontraremos otras misiones que se asemejan a la búsqueda de paquetes de *Grand Theft Auto*, como la explotación de unas determindas minas, la destrucción de contenedores de la EDF...

A estas alturas, ya hemos mencionado muchas de las claves del juego, pero en *Red Faction: Guerrilla* hay mucho más por hacer, mucho más por aprender y alguna que otra sorpresa.

Más allá del modo historia

Ya hemos dejado claro quienes son los buenos y quienes son los malos, pero no habrá que jugar mucho tiempo para descubrir al tercer bando en discordia, los Marauders, una misteriosa comunidad que parece haber salido de Mad-Max y que no tiene ninguna preferencia a la hora de atacar a Guerrilla o EDF con tal de conseguir algún tipo de botín. Sus misteriosos vehículos o sus extraños portales dimensionales serán enigmas que tendréis



VEHÍCULOS

Como de un *GTA* cualquiera se tratase, en *RFG* podrás hacer uso de cualquier vehículo que encuentres. El cometido de los vehículos en el juego va más allá del simple medio de transporte, ya que pueden usarse para destruir pequeñas construcciones o para utilizarlos, directamente, como "coche-bomba", cargándolos de explosivos y empotrándolos contra cualquier objetivo.





que descubrir a lo largo de sus 18 o 20 horas de juego, sin contar, según Volition, las misiones alternativas. Por si fuera poco con la libertad de acción y el planteamiento abierto de *Red Faction: Guerrilla*, el título de Volition también incluirá opciones multijugador. Al igual que en el modo historia, el motor Geo-Mod marcará la diferencia en el modo para varios jugadores, con modos de juego que nos obligarán a destruír determinadas zonas del escenario (mientras protegemos otras del bando contrario), a proteger al único destructor del equipo mientras acaba con un determinado número de construcciones, etc. Eso sí, los modos multijugador más clásicos tampoco faltarán en el juego; a *Red Faction Guerrilla* le sobra escenario, posibilidades y armamento como para convertirse en uno de los títulos más jugados de la red.

Red Faction: Guerrilla demuestra que el género sandbox (estilo GTA) no tiene porqué ir necesariamente atado a un entorno urbano y que la fantasía le sienta de maravilla. El nuevo motor Geo-Mod nos dará horas de diversión y libertad y su modo multijugador pondrá la guinda a uno de los títulos más completos que hemos jugado en los últimos meses.

RED FACTION: GUERRILLA ES UNA ESPECIE DE SAINT'S ROW AMBIENTADO EN EL PLANETA ROJO

MOTOR GEO-MOD

Todas las construcciones y elementos del entorno están gobernados por la última versión del motor físico Geo-Mod de un modo increíblemente realista. Podrás derruír un edificio destruyendo sus pilares principales, utilizar tu martillo para romper cualquier pared o hacer uso de tus cargas explosivas para abrir un agujero en cualquier material del escenario.





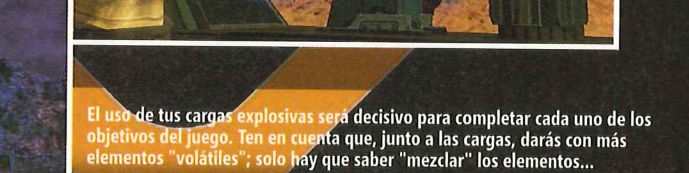
EL MOTOR FÍSICO GEO-MOD JUEGA UN PAPEL IMPORTANTÍSIMO EN LOS MODOS MULTIJUGADOR

Tendrás que elegir correctamente el tipo de vehículo que necesitarás para llevar a buen puerto cada una de las misiones.

MEJORAS

Cada construcción o edificio destruído dejará una especie de cristales a modo de escombros. Con la cantidad adecuada, podrás acudir a Samantha, la ingeniero de la guerrilla, para adquirir nuevas armas (como el lanzamisiles), mejorar tus habilidades (como la de recoger cristales desde los vehículos) y aumentar tu capacidad de cargas explosivas.

Si eres lo suficientemente hábil, podrás arrebatar a la EDF sus carros blindados y seguir con vida. Te aseguramos que no es una tarea fácil.



El uso de tus cargas explosivas será decisivo para completar cada uno de los objetivos del juego. Ten en cuenta que, junto a las cargas, darás con más elementos "volátiles"; solo hay que saber "mezclar" los elementos...

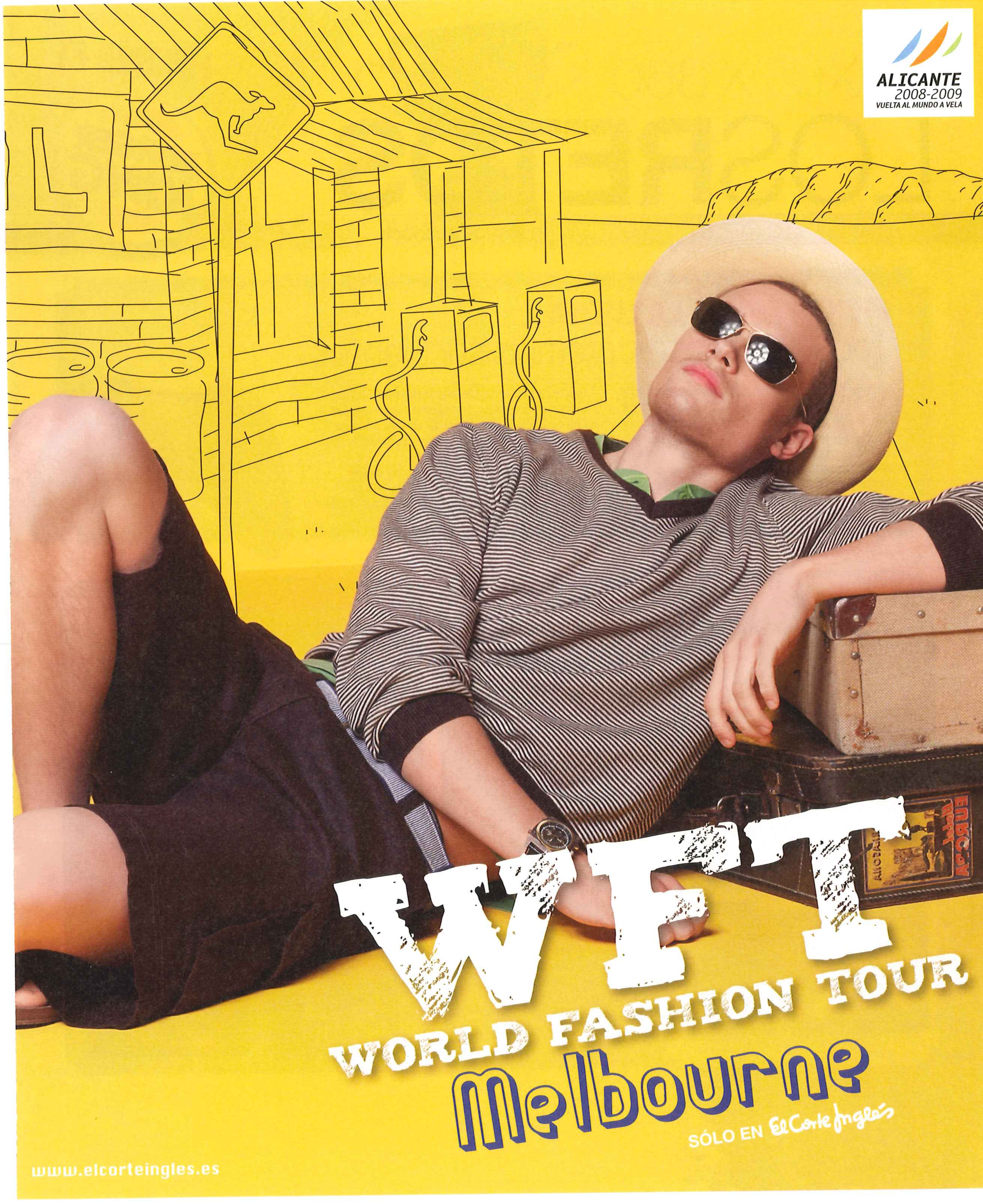
ARMAMENTO

Aunque la base jugable de *RFG* es su motor físico, Volition no se ha olvidado de los amantes de las armas. Al comienzo del juego contarás con una simple pistola, cargas explosivas y tu martillo, pero a medida que avanzas en el juego podrás hacer uso de lanza-misiles, rifles de francotirador, un desintegrador de materia, etc.





La superficie del planeta está repleta de fábricas, explotaciones mineras, oficinas, edificios de viviendas... y todo, absolutamente todo, puede ser destruído y reducido a escombros de la forma más realista que hemos visto en un videojuego.



ALICANTE
2008-2009
VUELTA AL MUNDO A VELA
WFT
WORLD FASHION TOUR
Melbourne
SÓLO EN El Corte Inglés
www.elcorteingles.es

XBOX 360

LOS RETOS

Encuentra toda la información de los retos en nuestro Facebook



BIENVENIDO A LA LUCHA

Todos los meses, premios suculentos

¿Quieres añadir adrenalina y emoción a tu vida? Pues apúntate a **LOS RETOS** de la Revista Oficial Xbox 360. Todos los meses, encontrarás en esta nueva sección dos retos a los que no vas a poder resistirte. Un torneo online mensual con el juego más interesante del mercado, te permitirá enseñar tus armas en Xbox Live. Además, si lo tuyo es jugar solo y destripar hasta el último logro de cada título, también te plantearemos una competición mensual de acumulación de logros. El que más puntos consiga arrancar a un juego, se lleva el gato al agua.

Mes tras mes verás a los ganadores de los torneos aparecer en estas páginas, felices ganadores de premios espectaculares. ¡A jugar!



Resident Evil 5

Los muertos vivientes se levantaron de sus tumbas y fueron aniquilados por Chris Redfield, ahora los supervivientes se pegan de tiros.

Estrenando el versus mode de Resident Evil 5





El reto de Xbox Live de este mes se lo vamos a dedicar a **Resident Evil 5**, porque nos encantan los zombis, pero más aún acabar con vosotros en uno de los mejores juegos de Xbox 360. **OXM Maeso** se enfrentará en un duelo de a muerte contra todos los jugadores que le agreguen a su gamertag el día 15 de mayo. La batalla tendrá lugar entre las 16:30 y las 17:30. Ni un minuto más ni uno menos. El que consiga la mejor puntuación entre todas las partidas que se puedan jugar durante esa hora se llevará un fantástico pack de juegos marca de la casa.

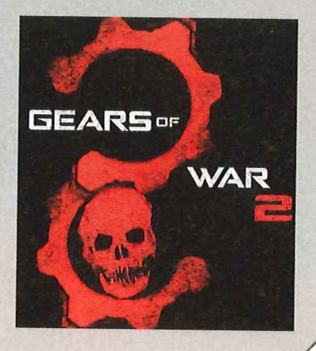
EL GANADOR DEL MES

Zhenith





Este mes hemos tenido un reto de lo más concurrido. Tanto es así que hemos tenido que dejar fuera a unos cuantos lectores. ¡Más suerte la próxima vez! En la cruenta batalla de Gears of War 2, Zhenith se erigió como el más hábil de los jugadores en el campo de batalla. Para él un extraordinario pack de juegos de xbox 360. Felicidades.



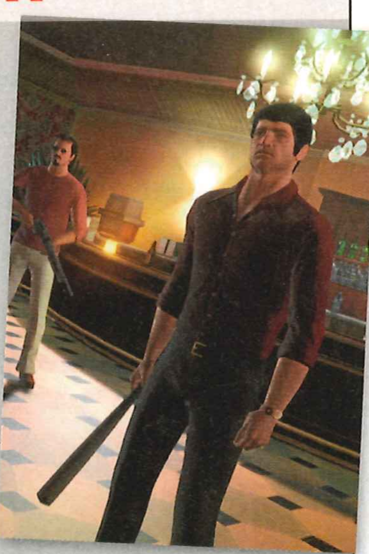
EL RETO DE LOS LOGROS

El Padrino II

Demuestra que eres el mejor miembro de 'la familia' jugando a El Padrino II.



La nueva entrega de El Padrino tiene un montón de logros por desbloquear. ¿Eres el mejor con ellos? Pues envía tu gamertag al mail *xbox360@unidadeditorial.es*, con el asunto **RETO PADRINO II**. Juega sin parar para desbloquear logros y aumentar tu puntuación en el juego. ¡Y recuerda enchufar tu consola para que se actulicen tus puntos online!
El día 20 de mayo, a las 12:00 horas, se comprobarán las puntuaciones de todos los gamertags recibidos. ¡Suerte!



Los mejores en Ninja Blade

Ya tenemos la ganador del reto de *Ninja Blade*. El ganador es **Rallado**, que fue el único de los participantes en conseguir la mágica cifra de 1000 G. ¡Hala, todos los logros y un pack de juegos a la buchaca!

1. **Rallado** 1000 G
2. ODiNspy 845 G...

¿Cómo consigo todos los logros?

Te echamos un cable con nuestro reto

Seguro que quieres, mes tras mes, llevarte el gato al agua en 'El reto de los Logros' que os proponemos. Es tan fácil como pillar el juego en cuestión y saquear todos los logros posibles, para obtener la mejor puntuación. Si consigues 1000 G ya tienes el premio asegurado (porque si hay varios con esa puntuación, la máxima, todos se llevarían premio).
Pero, ¿no sabes como se consiguen todos los logros de un juego?. Puedes consultar todos los logros de cualquier juego en la web:

www.logros360.com





LAS XBOX 360 AFECTADAS POR EL 'ERROR 74' TENDRÁN 1 AÑO MÁS DE GARANTIA

En 2007 Microsoft extendía la garantía de 2 años de las consolas a un año adicional por el conocido fallo de las "tres luces rojas". En los últimos meses un nuevo error de hardware, conocido como E74, afecta considerablemente el funcionamiento de la máquina. Por ello, Microsoft asegura al usuario una garantía adicional por dicho error de fabricación. Tanto el ya conocido problema de las luces rojas como el E74 extenderán la garantía en caso de que surja dicho problema, haciendose así de forma gratuita su reparación y envío durante ese plazo.

System Error. Contact Xbox Customer Support.
Systemfehler. Wenden Sie sich an den Xbox Kundensupport.
Service requis. Contactez le Support Technique Xbox.
Errore di sistema. Rivolgersi all'Assistenza clienti Xbox.
Error del sistema. Llama al Servicio de soporte al cliente de Xbox.
Erro de sistema. Contate o Suporte ao Cliente Xbox.
システム エラー。Xbox カスタマー サポートにお問い合わせください。
시스템 오류. Xbox 고객 지원 센터에 문의하십시오.
系統錯誤，請聯絡 Xbox 客服支援。
Błąd systemu. Skontaktuj się z biurem obsługi klienta konsoli Xbox.
Системная ошибка. Обратитесь в службу поддержки пользователей Xbox.
E 74

El juego de los Beatles, en Septiembre

El mítico grupo tendrá su propio videojuegojuego, siguiendo la estela de ACDC, Aerosmith o Metallica.

El próximo 9 de septiembre ha sido la fecha elegida para el lanzamiento del que será, sin duda, uno de los juegos más vendidos del año. Tanto fanáticos de la banda como seguidores podrán meterse en la piel de los chicos de Liverpool tocando la guitarra, el bajo, la batería o liderar la banda al micro.

Además, desde 199 euros, algunos afortunados seguidores podrán hacerse con la edición especial limitada que incluye: el juego, una réplica del bajo de Paul McCartney, otra de la batería de Ringo Star, el micrófono y varios contenidos adicionales.

Los que ya cuenten en sus casas con periféricos de otros juegos musicales como *Lips*, *Guitar Hero* o el propio *Rock Band* podrán utilizarlos en ***The Beatles: Rock Band.*** Los más interesados en el juego podrán reservarlo y de ese modo recibir noticias del título, así como vídeos e imágenes del mismoa través de su página web oficial: *www.thebeatlesrockband.com.*

Este servicio comenzará en el mes de Mayo hasta el esperado lanzamiento en Septiembre.

Lo dicho, si quieres convertirte a tí y tus amigos en Los Beatles, espera a Septiembre. Eso sí, no te aseguramos que los fans te asalten por la calle como a ellos...



PES 2009 en CLASSICS



Desde el 23 de Abril se puede encontrar en las tiendas el *PRO Evolution Soccer 2009* en edición Classics. Por un precio de 29'95 euros podrás contar con el juego lanzado en Octubre por Konami. Esta oferta espera que muchos aficionados, que aún no se han hecho con el juego, lo compren y disfruten de los modos 'Liga Máster' o 'Ser una Leyenda' durante el próximo verano.

Una oportunidad para enfundarte la camiseta de tu equipo y llevarlo conseguir todos los títulos que puedas.

Muy breves...

BANJO 1200 MP

Desde el 29 de Abril ya tenemos disponible en Xbox Live Arcade, por 1200 puntos Microsoft, el videojuego *Banjo-Tooie,* la fantástica aventura de Nintendo 64. Uno de los clásicos de Rare, resucitado hace poco con un juego nuevo exclusivo para 360.

La serie de Banjo-Kazooie tiene muchos millones de fans en el mundo, y ahora nuestra Xbox 360 recibe la versión del primer juego. Es una oportunidad fabulosa tanto para los amantes de la Nintendo 64 como para los nuevos jugones de Banjo-Kazooie, así que no lo puedes dejar escapar.

DOOM 4 ¿SUEÑO?

No se conoce mucho sobre la el desarrollo de la nueva entrega de *Doom,* pero ha comentado uno de sus máximos responsables, Tood Hollenshead, que no se trata de una secuela, ni de un remake, sino que es algo totalmente diferente. Parece ser que tendremos más información durante el desarrollo del próximo E3.


"Otro Whopper con doble de queso,
sin tomate y con mucha cebolla, por favor"
XBOX 360


BURGER KING
COMO TÚ QUIERAS

DEL JUEGO AL LIBRO
EL NUEVO *ELDER SCROLLS*... DE PAPEL

Las buenas noticias son que Bethesda Software ha confirmado que está trabajando en un nuevo proyecto con la saga *Elder Scrolls*. Las malas noticias son que no se trata de un juego. Aunque... ¿podría estar marcando el camino para el futuro? Según confirmó el vicepresidente de la compañía, Pete Hines, Bethesda ha firmado un acuerdo con una editorial para que salgan a la luz dos obras inspiradas en el universo de Elder Scrolls.
La primera ya está en camino, llegará a las librerías en otoño de este mismo año y llevará el título de Infernal City.

Vuelve el Xtival, con Live gratis, torneos...



Después del éxito del pasado año, Microsoft repite su fin de semana de fiesta en Xbox Live. Y para que nadie pueda perderse este evento, hay una suscripción de Xbox Live Gold para todo el que quiera que estará activa el fin de semana del 1 al 4 de mayo. ¿Te lo vas a perder?.
El Xtival'09 tendrá de todo: torneos exclusivos, concursos, competiciones, descargas de juegos, música, películas en alta definición... Diversión a lo grande con xbox 360 enchufada al Live. Invita a los colegas, pide pizzas como para una boda y ¡a darle caña!

ASSASIN´S CREED 2

Cada día sigue avanzando el nuevo proyecto de Ubisoft Montreal para las consolas de nueva generación. Esta secuela de uno de los juegos más revolucionarios de 2007 nos adentrará en el Siglo XV, en los suburbios de Venecia. Allí llevaremos a cabo nuevos asesinatos y seguiremos la pista hacia la gran verdad oculta de la trama principal. Además, en esta secuela aparecerán grandes inventos de Leonardo DaVinci e incluso lugares enigmáticos de la antigua Italia.
Todo apunta a que Altair, el anterior protagonista, no aparecerá, al menos como personaje principal en esta nueva entrega. Asumiremos el papel de un nuevo descendiente, llamado Ezio, que deberá superar todas las pruebas en la época del Renacimiento.
Nuevas armas, nuevos controles en batalla, nuevas vestimentas y una inteligencia artificial considerablemente superior a su anterior entrega. ¿Serás capaz de dormir después de los actos que vas a realizar? Seguramente no...





Pablo Juanarena, El 'speaker' de **RADIO MARCA**

Volar y volar

Siempre deseé cosas imposibles. Supongo que como casi todos. Ahí entraba eso de pilotar el Coche Fantástico, ser salvado por Los Vigilantes de la Playa, patinar en el laguito ése de Nueva York, tener de amigo a Kirk Cameron... (Ya, ya lo sé. De alguno me avergüenzo, pero es que los Seabert molaban mucho).
Y por supuesto deseé volar.
Cómo molaba ver a los superhéroes desafiar las leyes de la gravedad, pasaban por debajo de los puentes y entre los edificios más altos. ¡Qué satisfactoria es la imaginación!
Y ya sé que pilotar un avión no es lo mismo. Pero se le parece mucho. Y probar el *Tom Clancy´s H.A.W.X.*se tiene que acercar bastante a eso de tomar un avión. Excepto por una cosa. Todavía no me he mareado.
El resto funciona, y vaya que sí funciona. Piruetas, picados, persecuciones y escapadas. Y además ya cuenta con nuevo contenido descargable. Y podría ser infinito, porque a todos nos gusta volar, ¿no?
¿Pegas? En Xbox360 pocas. Puede que los usuarios de PC sean más críticos porque ellos están acostumbrados a volar más a menudo. Y no les faltará razón. Demasiado arcade y poca simulación. Pero a mí me vale.
Ya puedo volar.



PARAMOUNT SERÁ LA NUEVA EDITORA DEL JUEGO DE STAR TREK



La Paramount se va a meter directamente en el mundo de los videojuegos. La empresa va a debutar como editora del juego de la nueva película de Star Trek. El título se va a comercializar para Xbox Live, por lo que los aficionados de la saga tendrán la posibilidad de disfrutarlo en su consola.
El vicepresidente de Paramount ha comentado que por ahora no van a comercializar nada en las tiendas como editora independiente, y que esta decisión no afectará las colaboraciones con otras empresas de videojuegos sobre licencias de propiedad de Paramount.

Torneo Nacional de Halo Wars

Juandi, redactor de ROX, tercer mejor jugador de España



Quién dice que los medios especializados no cuentan con jugadores profesionales del sector?, quizás esto se pueda adjuntar a ciertos medios, pero en ROX contamos con lo mejor de lo mejor.



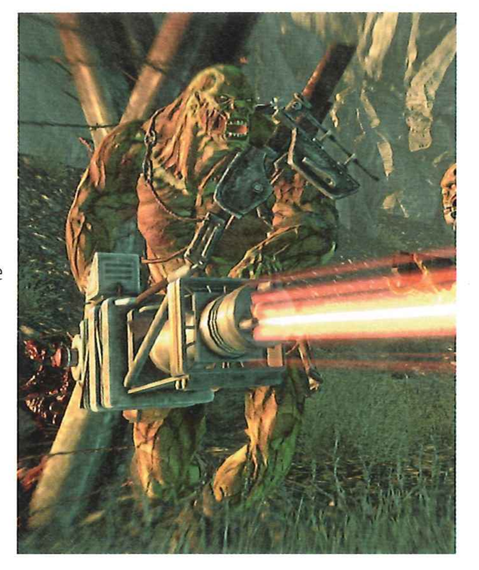
Juandi, redactor habitual de la revista ha dado prácticamente la vuelta a España en tan solo 3 semanas haciéndose con la tercera plaza nacional en el torneo presencial de ***HALO WARS*** en nuestro país, en el cual el ganador final se embolsará 10.000€ en la gran final del día 27 en Madrid.

Todo el equipo de ROX está orgulloso de contar con personal de redacción a tan alto nivel, y recuerda una vez más que el "Equipo ROX" continúa con la artillería preparada para diversos retos cada mes, las propuestas de retos para clanes serán bien recibidas en el foro oficial de la revista. ¡Animaros!

Anunciado Fallout New Vegas

El juego de rol expande fronteras

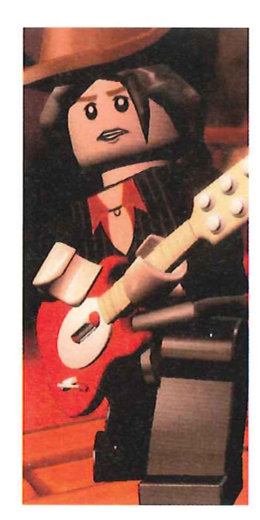
Te imaginas Las Vegas en formato *Fallout*? Casinos desolados, el desierto, mutantes deambulando por la avenida Strip, neones fundidos,... El anuncio de Bethesda Software coincide con el lanzamiento del contenido descargable de *Fallout 3: Broken Steel*, pero tal y como dijeron los responsables de la compañía, nada tienen que ver ambos juegos. En palabras de Pete Hines, vicepresidente de la Bethesda, "Queremos que ***Fallout New Vegas*** sea un título al estilo de los *Grand Theft Auto* que se desarrollan en un mismo universo, pero que no tienen por qué estar ligados completamente ni por qué continuar historias".
De esta forma, un nuevo escenario en la era postnuclear de *Fallout* se abre paso. Y si lo pensamos, una decrépita Las Vegas encaja perfectamente en el planteamiento de juego de *Fallout*.



Lego Rock Band

El juego se hará realidad a corto plazo

Qué mejor que el entorno *LEGO* para decorar el nuevo título de *Rock Band*. HARMONIX ha hecho oficial un rumor que llevaba asaltándonos varias semanas. ***Lego Rock Band*** estará en las tiendas para Xbox 360.
Sin detalles finales del que será el titulo musical más original del año. Apostamos a que gustará a los amantes de ambos juegos por separado, que han acaparado tantas ventas en los pasados años. ¿Montamos una banda de muñecos de piezas?, literalmente claro.



TALES OF VESPERIA
LLEGARÁ A XBOX 360 EN JUNIO

Tales of Vesperia llegará a Europa el próximo junio después de sorprender al público japonés. Este videojuego es uno de los títulos de rol mas esperados de todo el amplio catálogo de Xbox 360. *Tales of Vesperia*, se convertirá así en el primero de los juegos de rol en alta definición. Además, albergara un sistema de batalla en tiempo real que nos hará disfrutar muchas horas con nuestra Xbox 360.



MERCADILLO SOLIDARIO

Primer mercadillo solidario de videojuegos en España los días 22 y 23 de Mayo



MarcaPlayer, nuestra revista hermana, se ha unido a a la Fundación Gomaespuma, el Mercado de Fuencarral y las compañías de videojuegos en una iniciativa innovadora que pretende ayudar a los niños de Nicaragua y Sri Lanka. Las compaías de videojuegos han destinado 1.500 juegos que se venderán a precios que no superarán los 10 euros. Dicho mercadillo se situará en el **Mercado de Fuencarral** (Edificio F de la calle **Fuencarral 45, Madrid**) el **22 y 23 de Mayo** y se espera que sea un gran éxito y el precursor de muchas iniciativas solidarias como esta.

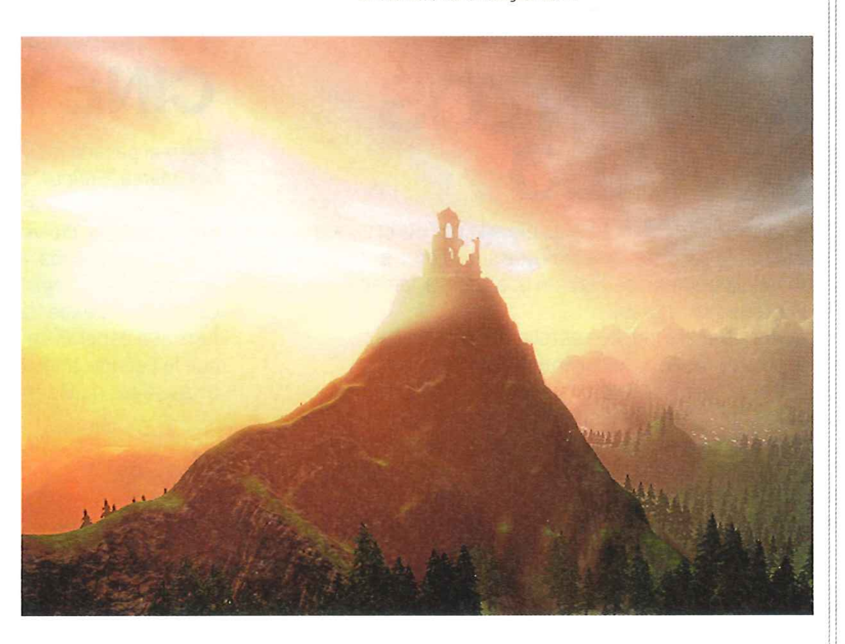


Primeros detalles de GH Greatest Hits

Los fans de *Guitar Hero* están de enhorabuena. Ya se conocen los primeros temas que se podran interpretar con tu instrumento favorito; ya sea guitarra, bajo, batería,... Éxitos como `Killer Queen´de Queen o `Smoke on the Water´de Deep Purple son solo algunos de los temas que los seguidores de la saga *Guitar Hero* han elegido a través de la página: www. SmashHits.GuitarHero.com. Las 48 canciones que compondran ***Guita Hero Greatest Hits*** serán, sin duda, un éxito rotundo. Ya sabes, ve ensayando...

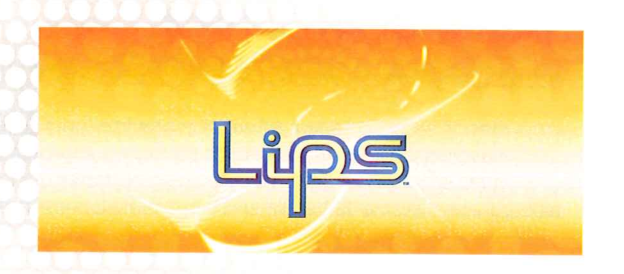
FABLE NOS ASUSTA CON NUEVOS FANTASMAS

Este mes de mayo llegará nuevo contenido descargable para *Fable 2*, que nos ofrecerá nuevas misiones y novedosos objetos para la aventura. El descargable se denomina "See the Future" y nos muestra el futuro de Albion con dos misiones principales, "Ghost of the Snowglobe" y "Cursed Knight".
Nuestro personaje tendrá que valorar si las criaturas que se encuentra las va a desterrar para devolverle el color a Albion o por el contrario mantener la oscuridad. La recompensa final de estas misiones será ver el futuro de Albion. El coste de esta nueva expansión es de 560 puntos Microsoft. No está mal, para llevar aún más allá nuestras aventuras con la obra de arte de Peter Molyneux.



LOS MICROS DE LIPS SERÁN COMPATIBLES CON *GUITAR HERO METALLICA* Y *ROCK BAND 2*

Según ha confirmado Microsoft, los micrófonos de *Lips* serán compatibles con el título de Activision *Guitar Hero: Metallica* y (tras una actualización en verano) también de *Rock Band 2*. La compañía muestra con esto que Microsoft está cuidando que sus periféricos sean compatibles entre los distintos títulos de Xbox 360. Además, también se asegura que los micros serán compatibles con futuros lanzamientos de títulos musicales.



Por fín habrá juego de F1 para Xbox 360

Hay que esperar a la primavera de 2010

Ha llegado el día que los jugones de la Xbox llevaban años esperando. Codemasters ha anunciado la publicación del primer juego de Fórmula 1 para la plataforma de Microsoft. ***F1 2010*** llegará a las tiendas la próxima primavera y seguro que será un éxito.
Esta primera entrega del popular videojuego para Xbox traerá como principal atractivo el, ya conocido, motor EGO. Esta tecnología, que ya pudimos disfrutar en *Race Driver GRID*, es una de las innovaciones más importantes del mundo de los videojuegos en los últimos tiempos y dotará al título de una jugabilidad espectacular.
Ya queda menos para poder ponernos al mando de un F1. ¿Usarás el KERS?

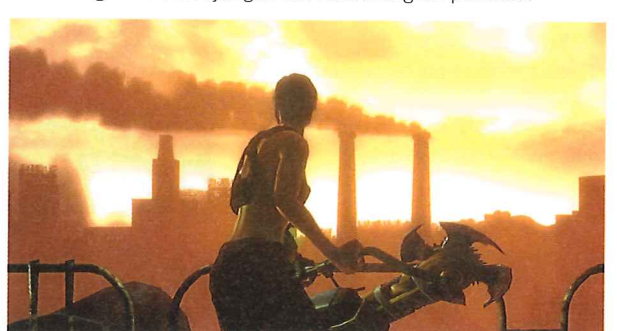


LOS COMIENZOS DE HALO

El escritor Greg Bear ha sido elegido por Bungie para narrar los acontecimientos que sucedieron antes del primer videojuego de *Halo* en una trilogía llamada "The Forerunner Trilogy".
El escritor ofrecerá muchos detalles de la raza precursora de los acontecimientos de *Halo*, y nos explicará los motivos de la desaparición de esa raza avanzada que dejó un importante legado tecnológico.
La primera novela se comercializará en Norteamérica en 2010, mientras tanto sólo nos queda jugar a los títulos disponibles de *Halo* para nuestra Xbox 360.
Esperamos que, algún día, la saga de libros llegue traducida a nuestro país. Si no, siempre nos quedará la importación. Y es que el universo de *Halo* es cada vez más rico.

FALLOUT AL CINE Y LA TV

En el pasado mes de Febrero se registraba en USA la marca "*Fallout*" para uso comercial televisivo e incluso posiblemente su puesta en escena para la gran pantalla. Bethesda, que dió vida a la apocalíptica saga de *Fallout* hace más de una década, aun no ha realizado una confirmación oficial de dicho registro, pero no cabe la menor duda que ha causado una expectación importante entre los millones de fans que esperan se haga realidad dicho rumor. Esperamos que la versión cinematográfica no corra la misma suerte que otras sagas de videojuegos llevadas a la gran pantalla.



Muy breves...

SECUELA
TRANSFORMERS

La firma Activision lanzará, simultáneamente del estreno de la película, el videojuego *Transformers*.Esta nueva entrega llegará con detalles mejorados respecto a su predecesor. Entre ellos, lo más destacado es la mayor rapidez en las transformaciones de los personajes.
Durante nuestra reciente visita a Activision pudímos comprobar dichas mejoras y alucinamos con uno de los enemigos más grandes de todos los videojuegos. No podemos contar más, habrá que esperar...

ESTRENO
SIX DAYS IN FALLUJAH

El nuevo título de Konami es *Six Days in Fallujah* para Xbox 360. El juego se desarrolla en tercera persona, recreando hechos reales de la actual guerra de Irak. Se asegura en este videojuego un combate urbano con un gran realismo, gracias al apoyo de un grupo de marines que participaron.

EL RINCÓN DE AKIHABARABLUES.COM



Cristian
www.akihabarablues.com

Spain is different

Hace unos días leí las cifras de ventas en España de videojuegos y consolas durante el pasado 2008. La lista, como cabía suponer, estaba coronada por juegos de Wii y copada por títulos de Nintendo DS. Nada nuevo bajo el sol. El primer juego de la lista que no es de Nintendo es GTA IV, en su versión para PS3. Hasta aquí, todo más o menos normal. Pero lo impactante es que el primer título de la consola que, en teoría, mejor está haciendo sus deberes, la 360, no tiene cabida hasta la posición 25, también con GTA IV. Esa es la única presencia de Xbox 360 en la lista de los 50 juegos más vendidos en España: Posición 25 y encima con un juego que es multiplataforma.

¿Cómo se puede justificar esta situación? Hay, en principio, varias razones, como el hecho comúnmente aceptado que España es un país de PlayStation. Otra razón es la facilidad con la que es posible piratear Xbox 360, frente a la, por el momento, infranqueable PlayStation 3. Es verdad que la Wii y Nintendo DS también son fácilmente modificables, pero el hecho de que su público mayoritario corresponda al mercado casual las protege, al menos en un porcentaje importante, de la terrible y masiva violación que sufrió la Dreamcast.

Teniendo en cuenta que los factores de precio —el más bajo del mercado— y el catálogo, que en un baremo hardcore de calidad y variedad que no tiene rival en la Current-Gen, están del lado de Xbox 360, está claro que lo que la priva del éxito más absoluto en España, más allá del fantasma de la marca PlayStation, es el enfoque de su catálogo. Los juegos casuals para la 360 se cuentan con una mano.

Bajo mi punto de vista, Wii ya cubre el mercado casual, mientras que PlayStation 3 y 2 representan el perfecto equilibrio entre los videojuegos más tradicionales y los sociales. Xbox 360, por su parte, ocupa el pedestal de catálogo de mayor calidad, perfecta combinación de multiplataformas y juegos exclusivos. Los títulos casuals, es un hecho, se han dejado de lado en favor de los Gears of War, Fable, Ninja Blade y compañía y, aunque los más viejos del lugar agradecemos esa política por parte de Microsoft, el mercado, al menos el español, que se ha destapado como tan casual, le está pasando factura. Si es que Spain siempre será different. Eso sí, que a mi no me quiten mi Gears.

Casidios,
www.akihabarablues.com

En busca de la excelencia

Cuando con la primera Xbox no se consiguieron los objetivos previstos (eufemismo de fracaso), no faltaron voces que se lanzaran directamente a la yugular de Microsoft.

En gran parte, gracias al trabajo de Peter Moore, MS se puso a trabajar en la búsqueda de la excelencia, en acaparar la atención de los desarrolladores que habían ignorado su primera consola de videojuegos y evitar que la futura Xbox se quedara sin títulos del calibre de Resident Evil o Devil May Cry, e impedir que juegos como los PES o GTA llegaran con meses de retraso. Y lo consiguieron. Únicamente la saga Metal Gear ha resistido el empuje multiplataforma y ha permanecido arrinconada en el rincón de la exclusividad. De momento...

Sin embargo, la búsqueda de la excelencia les ha impedido ver que la tendencia se ha invertido, gracias a la implantación de las máquinas de Nintendo entre un público que, hasta hace un par de años, había vilipendiado los videojuegos; han sido incapaces de ver que tener en su catálogo todos los juegos "para hardcores" les permitía vender muchas consolas al público acostumbrado a jugar, pero que una masa potencial de compradores que los quintuplica en tamaño está pidiendo a gritos cierto tipo de juegos "sociales" con los que nutrir su incipiente afición. Xbox 360 nos ha convencido. Tiene, fuera de toda duda, el mejor catálogo de videojuegos del mercado. Está demostrando mayor poderío gráfico, mejores opciones para jugar en red, tiene un precio asequible... y, sin embargo, el público mayoritario que antes pedía a gritos que juegos como San Andreas o Final Fantasy llegaran a su consola, ahora es insuficiente para triunfar. Contentaron al sector más exigente de la grada, al palco de autoridades, a los que estáis leyendo esto. Pero no han conseguido enganchar al gran público, a los nuevos espectadores que han comenzado a darle la espalda desde la grada de a pie. El catálogo que les habría hecho triunfar hace 6 años ahora se antoja insuficiente.

Es posible que MS esté a tiempo de rectificar, de contentar a todos. Aunque cuenta con la mejor máquina, necesita hacerlo rápido si no quiere volver a quedarse rezagada en el pelotón. Eso o aprender, como hicieron, de sus errores y hacer que la Xbox 720 tenga un catálogo capaz de atraer a los jugones y a los casuales a partes iguales.



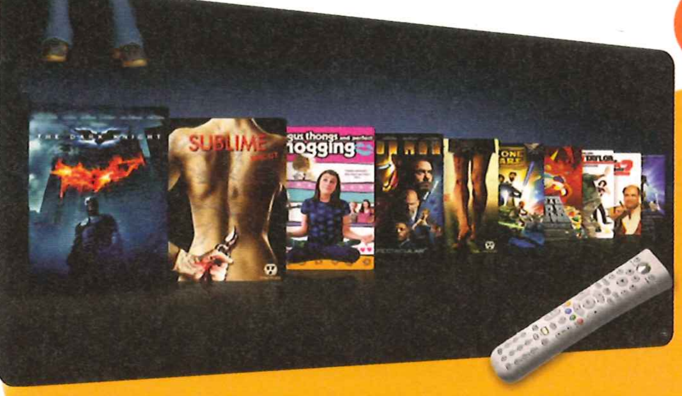
¿Sabías que...?

- Xbox LIVE tiene 2 modalidades de suscripción:
  - Xbox LIVE Silver (gratuita).
  - Xbox LIVE Gold (de pago).
- Al comprar una consola Xbox 360, consigues una suscripción de prueba de Xbox LIVE Gold durante 1 mes.
- Xbox LIVE Gold te permite jugar online, obtener descuentos en tus juegos favoritos y descargarte contenido exclusivo ¡Sólo por 5€ al mes!





Personaliza tu avatar con todas las opciones que puedas imaginar y utilízalo para jugar y comunicarte con tus amigos en Xbox LIVE



Tus películas favoritas en alta definición

El mejor videoclub sin salir de casa. Sólo con Xbox LIVE podrás descargarte más de 250 películas a través del Bazar de Vídeo. Su amplia oferta y los 5 estrenos semanales lo convierten en un servicio imprescindible.

¿Todavía no te has conectado a Xbox LIVE?

Es tan sencillo como seguir estos 5 pasos:

1. Escoge tu consola Xbox 360: Arcade, Pro o Elite.
2. Conéctate a internet por Wifi* o por cable Ethernet.
3. Escoge tu suscripción: Silver o Gold.
4. Crea tu avatar y encuentra a tus amigos para jugar o chatear.
5. Dirígete al Bazar Xbox LIVE y compra contenido con los Microsoft Points. Podrás adquirirlos en tiendas, en www.xbox.es o directamente desde tu consola en Xbox LIVE.



Comparte tu cuenta de Windows LIVE Messenger y mantén siempre el contacto con tus amigos a través del chat de vídeo, voz y texto.

Conoce a más de 17 millones de jugadores sin moverte del sofá.



El Bazar de Xbox LIVE cuenta con más de 20.000 descargas esperándote.



*Accesorio no incluido, a la venta por separado.

Charles Huang, creador de...

Guitar Hero

"Creíamos que nunca conseguiríamos a Metallica"

Su aventura empezó de una manera atípica, creando periféricos durante seis años. Pero en 2005 todo cambió y su visión de los juegos musicales ha modificado el panorama de los videojuegos para siempre. Como miembro fundador de Red Octane es el responsable de todas y cada una de las entregas de Guitar Hero. Un visionario al que pillamos desprevenido para que nos contara los secretos de su último juego, Guitar Hero Metallica

> ¿Qué nos puedes contar de tu próximo proyecto, Guitar Hero Metallica?
Para Red Octane, incluso desde antes de que lanzamos el primer Guitar Hero, pensamos en las dos o tres bandas con las que nos gustaría trabajar y Metallica siempre estuvo entre las tres mejores. Aún con esas, cuando lanzamos el primer Guitar Hero, pensamos "Da igual, nunca vamos a conseguir a Metallica..." Por suerte el juego ha crecido tanto que hemos llegado al punto en que casi podemos elegir al artista. Por eso hemos aprovechado la oportunidad de realizar este sueño.

> ¿Y como va el tema legal? Nos referimos al tema de las licencias para las canciones y demás.
Es uno de los pequeños problemas del mundo de la música, los derechos. Tienes a las discográficas, a los representantes, los artistas... A veces también a los que escriben las canciones. Por eso no es fácil conseguir los derechos. Por suerte con Metallica ha sido mucho más fácil conseguir lo que queríamos, sobre todo gracias a su implicación, ya que han sido ellos mismos los que han decidido que canciones representaban mejor su carrera.

"En Europa hay menos 'problemas' con Rock Band"

"Se pusieron nerviosos en el 'motion capture'"

> ¿Algún grupo os ha dicho que no a estar en vuestro juego?
Sí, hay algunos que se han negado... Lo que ha pasado es que desde que lanzamos el Guitar Hero las ventas del juego han aumentado, y esto para los grupos se traduce en una audiencia mucho mayor (y más joven). Por lo que antes era más común que se negarán. En el caso de Metallica, son sus hijos los que juegan al juego, y con él descubrieron Black Sabbath, un grupo de culto que probablemente no llegaría a ese tipo de audiencias si no fuera con juegos del tipo de Guitar Hero.

> Y ya que hablamos de grupos, ¿Que pasó con Guns and Roses?
En Guitar Hero 3 teníamos Welcome to the Jungle y... Bueno, los problemas suelen venir cuando una banda se separa de malas maneras. Si lo hacen de buenas no va a haber ningún problema. Pero ese grupo en concreto... También tuvimos problemas en conseguir canciones de Jimi Hendrix y de Nirvana. En términos generales es mucho más fácil cuando la banda está unida y activa. Un buen ejemplo de esto es Metallica, que además es una banda que ya tiene todo el dinero del mundo y lo que buscan es satisfacer a sus fans de maneras distintas. Puedes imaginarlos como estrellas con la fama subida, pero lo cierto es que estaban incluso nerviosos cuando hicimos las sesiones de captura de movimientos, ¡nunca habían hecho una!

> ¿Que tal ha sido trabajar con Metallica?
Lo mejor de haber trabajado con esta banda ha sido la predisposición de todos los miembros de la banda a hacer cosas nuevas. Por ejemplo, con Guitar Hero lanzamos su último álbum, Death Magnetic, a la vez que salía el disco, y eso no se había hecho nunca. De igual manera, trabajando ya en Guitar Hero Metallica nos sorprendimos de la implicación sobre todo de Lars Ullrich, que nos sugirió incluir un doble peda de bombo y muchos de los añadidos dedicados a los fans.

> Algunos usuarios dicen que con la última entrega de la saga, Guitar Hero se ha vuelto algo más fácil. ¿Qué podemos esperar en este aspecto de futuros juegos?
Tratamos de expandir la saga en muy distintas y diferentes direcciones. En términos de la música, desde Guitar Hero 3 a World Tour hemos añadido



muchas nuevas canciones de distintos estilos y más localizadas a cada territorio. Hemos intentando trabajar con más artistas europeos que puede que no se conozcan fuera de sus países de origen. También hemos tratado de innovar en la parte jugable: hemos hecho cosas diferentes con nuestra batería, con el estudio de música, permitiendo incluso que la gente se descargue las canciones de otros usuarios...

> Ya has comentado que Guitar Hero acerca un nuevo tipo de música a una audiencia más joven. Con el auge de juegos que te enseñan a hacer cosas (cocinar, aprender idiomas...) ¿Sería posible un Guitar Hero, o un spin off, que enseñe a los jugadores a tocar la guitarra y el bajo de verdad?

Creo que es más fácil de hacer en unos instrumentos que en otros. Con la guitarra, que tenemos botones y no cuerdas, es más difícil. Puede que Guitar Hero no te enseñe como tocar la guitarra, pero te enseña lo básico sobre el instrumento: como coger la guitarra, lo que hace cada mano... Con la batería es mucho más fácil. Su configuración es muy parecida a la de una real, con lo que se pueden trasferir las habilidades aprendidas de una manera mucho más fácil al instrumento real. Creo que estamos en el punto perfecto entre facilidad de uso y diversión, y aún con esas Guitar Hero te hace sentir como una estrella de rock. De eso va Guitar Hero. Con seis cuerdas, muy poca gente se atrevería a jugar.

> Solíais hacer Guitar Hero con Harmonix. Luego se independizaron y crearon su propio juego, Rock Band ¿Qué tal sienta la competencia?

Está bien... Creo que en Estados Unidos es donde de verdad hay competencia. En Europa hay menos 'problemas' con Rock Band. No sé exactamente porqué pero en Europa no ha acabado de explotar el juego de Harmonix. Esta competitividad entre las dos franquicias es buena para los jugadores, porque nos fuerza a mejorar continuamente nuestros juegos y a innovar. Un buen ejemplo es nuestra apertura hacia nuevos tipos de música. Quizá en el futuro nos gustaría poner algunas canciones de country, jazz... Lo que no sería bueno es que hubiera una decena de juegos musicales, cada uno tomando un género musical.



Bienvenidos.
Como ya sabéis, todas vuestras preguntas, súplicas y críticas serán bienvenidas. Todas serán atendidas. ¡Os lo prometemos!



DESDE ANDORRA

Hola buenas: Antes de nada, enhorabuena por la revista. Está muy bien desde mi punto de vista, ya que ves cosas nuevas y aprendes bastante de los mensajes.Tengo un problema y no sé cómo puedo resolverlo. Ya envié un correo hace tiempo, pero no sé si os llego. Bueno mi problema es el siguiente. Yo vivo en Andorra la Vella, y cuando compré la 360, al configurarla no sale Andorra sino España o Francia como países más cercanos. Puse España y hasta ahí todo bien, pero cuando quiero descargarme los mapas del Gears of War 1 o 2 me dice que no se puede desde mi ubicación actual. Con otros juegos no he tenido ningún problema hasta ahora. Me puse en contacto con Xbox y no me supieron dar ninguna solución. Hasta ahora, lo que hago, y lo que hacemos aquí en Andorra, que yo sepa, es coger la 360 y bajar a España a descargar los mapas. Es una solución pero es un poco palo por la aduana.¿Se puede hacer algo con este problema? Si no hay solución, he pensado si se podría conectar a Internet con un PC desde España, entrar en la página de Xbox con tu gamertag, y descargarlos. La duda que tengo es si cuando conecte la 360 aquí, en Andorra, los tendré en la cola de descarga. Bueno, a ver si nos podéis echar una mano, que estamos un poco desesperados. Gracias y saludos.

Hola, disculpa por no haberte contestado hasta ahora, pero sentimos decirte que tu problema tiene difícil solución. Se trata de un error de la propia Microsoft al colgar dicho pack de mapas, por lo que vemos complicado que lo solventen (desgraciadamente no sois suficientes jugadores en Andorra). La solución que propones no va a funcionar, puesto que la consola cuando se dará cuenta del error en la región y te pondrá el mismo mensaje que si no lo hubieses puesto en la cola de descargas. Desde la Revista Oficial Xbox 360 vamos a intentar elevar tu queja a las altas esferas de Microsoft Ibérica y esperamos poder darte una buena noticia el próximo mes.

FAN DE HALO 3

Hola, os he estado leyendo desde el primer número de esta revista de Xbox 360 y, bueno, como soy un fan del Halo 3, me han surgido unas preguntas: Quisiera saber ¿cuando saldrá la expansión del juego "Halo 3: ODST"? Y también ¿cuándo saldrá el pack de mapas mítico, y cuánto valdrá? Gracias por responder.
Ekain

Aunque todavía no hay fecha concreta para el lanzamiento, nuestras fuentes secretas (si supieras más tendríamos que matarte) nos han comentado que *Halo 3: ODST* estará en las calles a principios de otoño. Es decir, que a finales de Septiembre estará en las tiendas de todo el mundo para tu uso y disfrute.
A tu segunda pregunta, el pack de mapas Mítico ya estará en Xbox Live en el momento que leas estas líneas. Su coste es de 800 MPs y si eres un fan de Halo 3 no puedes dejar de comprarlo. Si echas un vistazo a nuestra sección 'Todo 360' verás una completa guía de los mapas que esta expansión incluye.

¡CELEBRAMOS EL XTIVAL'09 CON MUCHOS REGALOS!

Microsoft te invita a jugar con una cuenta Xbox Live Gold por la patilla del 1 al 4 de Mayo y para celebrar este magno evento os regala:
- 10 códigos de 3 meses de Xbox Live
- 10 códigos de 1000 MS Points
- 2 packs Snowblind de GOW2
- 4 juegos Uno Rush

Participa mandando un mail con el asunto XTIVAL a xbox360@unidadeditorial.es



UNREAL TOURNAMENT

Hola ROX. Soy un lector vuestro desde el número siete (más vale tarde que nunca). Antes de nada, felicitaros por la revista y por el trabajo que hacéis. Por favor, ¿me podríais responder unas preguntas? Estos días he vuelto a jugar a un juego que tenia un poco olvidado (Unreal Tournament 3) y me he vuelto a enganchar. Pues mirando los logros vi que me faltaban algunos, pero entre ellos el que dice "Alrededor del mundo". Ahí va mi pregunta: después de ganar en cada mapa del juego (en acción instantánea y partida de jugador) y volver a pasarme alguno por si acaso, ¿cómo es que no lo consigo? Y aparte de esto, ¿para cuándo Colin McRae 2? Muchas gracias y aprovecho para deciros que un poster de vez en cuando no estaría nada mal. NOS VEMOS EN XBOX LIVE!
Guillermo Cantero

Unreal Tournament 3 es uno de los grandes olvidados no sólo para ti, sino también para muchos jugones con 360. Nosotros mismos le tenemos acumulando polvo en nuestra estantería a pesar de ser un juegazo como la copa de un pino. Si somos sinceros, nosotros no hemos sido capaces de desbloquear este logro, pero las soluciones que se nos ocurren a tu problema es que los hayas jugado offline y por esa razón no los ha computado el juego. También deberías tener en cuenta que debes jugar una partida completa, y no sólo pasar de refilón por ellos.
Respecto a *Colin McRae 2*, suponemos que te refieres a *Dirt 2*. Llegará allá por el mes de octubre y esperamos poder enseñaros mucho más sobre este interesante juego de carreras el mes que viene (nosotros ya lo hemos visto). Permanece a estas páginas atento para conocer nuevos detalles.
Nos apuntamos lo del póster, pero no siempre es posible. Esperamos poder darte una sorpresa en los próximos meses.

CANCIONES DE LIPS



Hola amigos, os mando este e-mail para mostrar mi descontento con respecto a las canciones en español para el Lips. Resulta que te compras el juego y vienen 16 canciones y todo muy bien, pero a la hora de descargar del bazar no encuentras nada en español. La verdad, es muy triste no poder encontrar canciones de Melendi, El Canto del Loco, Shakira, La Oreja de Van Gogh y demás buena música que tenemos en español. Me gustaría reflejar aquí una queja para Microsoft España, a ver si se ponen las pilas y empiezan a poner en el bazar canciones en español con sus vídeos originales y letra. Un saludo y muchas gracias.
Eltharion V



Unreal Tournament III, un juegazo que vamos a desempolvar

INDECISO



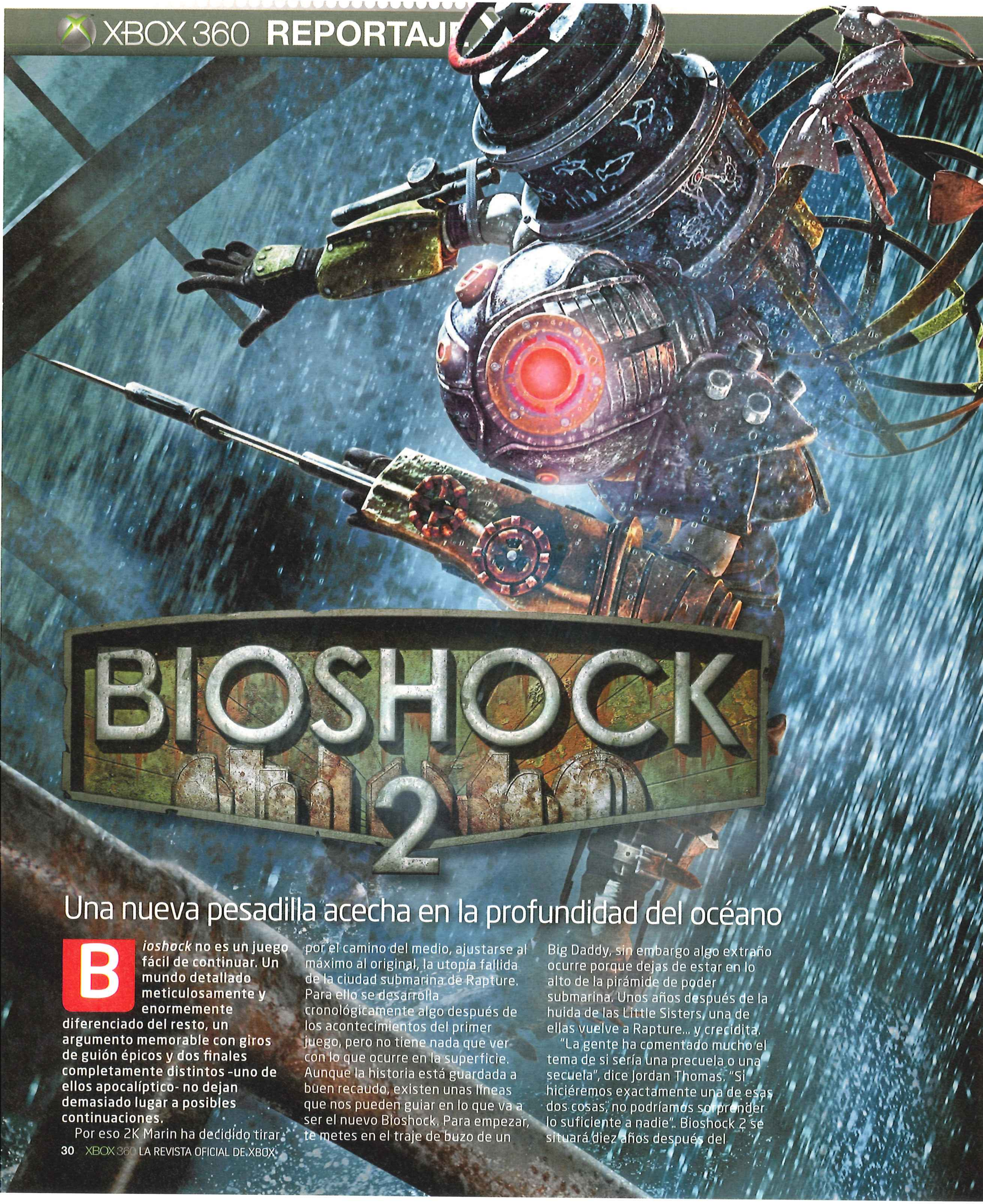
Hola revista Xbox 360. Escribo a la revista para que me aconsejéis que juego elegir entre Wanted o Halo 3. Me han dicho que aunque tenga tiempo está muy bien.¿Cuál elijo?
Daniel Zaragoza

Te remitimos a nuestros respectivos análisis. En este mismo número verás que *Wanted* no es precisamente un juego que recordaremos por mucho tiempo. Es muy corto y su jugabilidad es algo limitada. Además no tiene ningún tipo de opciones multijugador. En cambio *Halo 3* es uno de los mejores juegos de nuestra consola. Recibió una nota de 9.6 y es una de las referencias a la hora de juzgar el apartado de juego online.
Sinceramente te recomendamos que te hagas con este juego de Bungie, que con un poco de suerte encontrarás a bajo precio en tu tienda habitual.

RESIDENT EVIL 5

Ante todo daros la enhorabuena por la pedazo de revista que hacéis. Estoy un poco decepcionado con Resident Evil 5, que adquirí la semana pasada. Se puede ver claramente como en las escenas cinemáticas y durante el juego aparecen cortes en los gráficos de la pantalla (es curioso porque es exactamente lo mismo que sucedía en la demo del LIVE). La consola funciona perfectamente con todos los juegos que tengo, y también me he alquilado el juego y sucede exactamente lo mismo que con mi copia. He llegado incluso a grabarlo en mi disco duro y el problema sigue. Mi pregunta es si CAPCOM sabe de éste problema y si es así, si hay alguna posibilidad de poderse solucionar con algún parche o alguna futura actualización. Gracias.
Francisco Javier

Hola amigo, desgraciadamente este error que comentas no tiene ninguna solución, puesto que se trata de un fallo en la sincronización vertical durante las escenas de video. Esto hace que que el juego pueda interpretar más rápido que la velocidad de refresco del monitor. El resultado son las molestas rayas horizontales. Se trata de un fallo menor, que no afecta a la jugabilidad y por eso precisamente no creemos que Capcom vaya a lanzar ningún parche para solucionar esta cuestión.
Aún con esas, RE 5 es uno de los juegos del año, por lo que te aconsejamos que lo disfrutes.



Una nueva pesadilla acecha en la profundidad del océano

Bioshock no es un juego fácil de continuar. Un mundo detallado meticulosamente y enormemente diferenciado del resto, un argumento memorable con giros de guión épicos y dos finales completamente distintos -uno de ellos apocalíptico- no dejan demasiado lugar a posibles continuaciones.

Por eso 2K Marin ha decidido tirar por el camino del medio, ajustarse al máximo al original, la utopía fallida de la ciudad submarina de Rapture. Para ello se desarrolla cronológicamente algo después de los acontecimientos del primer juego, pero no tiene nada que ver con lo que ocurre en la superficie. Aunque la historia está guardada a buen recaudo, existen unas líneas que nos pueden guiar en lo que va a ser el nuevo Bioshock. Para empezar, te metes en el traje de buzo de un Big Daddy, sin embargo algo extraño ocurre porque dejas de estar en lo alto de la pirámide de poder submarina. Unos años después de la huida de las Little Sisters, una de ellas vuelve a Rapture... y crecidita.

"La gente ha comentado mucho el tema de si sería una precuela o una secuela", dice Jordan Thomas. "Si hiciéremos exactamente una de esas dos cosas, no podríamos sorprender lo suficiente a nadie". Bioshock 2 se situará diez años después del

Eres un Big Daddy, pero puedes usar plásmidos.

primero, en una abandonada, pero aún intacta Rapture.

"Creemos que *BioShock* no sería *BioShock* sin Rapture", dice el diseñador jefe Hogarth De La Plante. "Rapture era un lugar fascinante con un montón de historias que aún no se han contado, localizaciones que aún no se han explorado y un montón de cosas por descubrir tanto de la ciudad como de la propia mitología de Rapture".

No existe un final marcado por el primer juego, aunque existe la leyenda de que los Splicers todavía continúan luchando por las escasas reservas de ADAM que existen allí abajo. Esa "estabilidad" se va a ver rota por la presencia de la Big Sister: una de las Little Sisters originales que ha crecido, vuelto a Rapture y adaptado el diseño del traje del Big Daddy a su cuerpo. El resultado, un personaje femenino atlético y tan temible como era el Big Daddy en la primera edición. Por razones que 2K no ha querido contarnos, la Big Sister está bastante obcecada con la idea de restaurar la antigua ciudad de Rapture y se dedica a abducir niñas de la superficie para convertirlas en el nuevo ejército de Little Sisters. Ahora la ciudad es suya... y se encarga de defenderla.

Únete a la familia

Es uno de los lemas de la nueva Rapture. A medida que te despiertas con las grabaciones de los pocos supervivientes de Rapture, la Doctora Tenenbaum se convierte en tu guía para recorrer tus primeros pasos por la ciudad.

Y esos pasos van a ser importantes porque eres una parte importante de Rapture. No eres uno más de los Big Daddies, eres el primero. El prototipo original que el Doctor Suchong abandonó en su laboratorio ▸▸



El ADAM es todavía la moneda de cambio en Rapture.

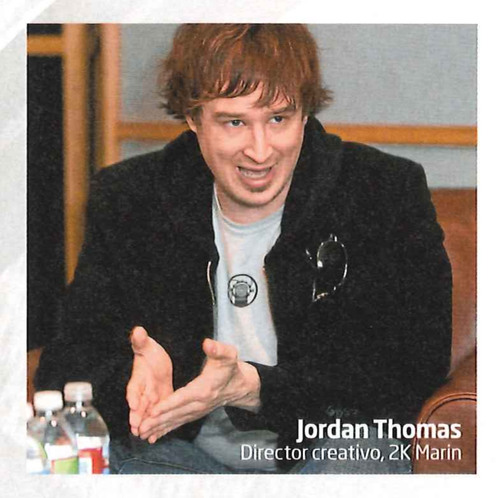
"La acción se desarrolla de nuevo en la utópica ciudad de Rapture"



¿Quieres fuego? Ahí tienes dos tazas.

"Hay encuentros muy bestias e inolvidables con personajes no splicers"

Jordan Thomas nos cuenta cómo crear un BioShock mejor


Jordan Thomas
Director creativo, 2K Marin

¿Cuándo decidisteis que el jugador sería un Big Daddy?
Sabía que los jugadores de *BioShock* se habían convertido en Big Daddy y habían encontrado que era una experiencia poco satisfactoria al no poder usar las armas, la transformación no era demasiado profunda. Nos parecía que ofrecer esa posibilidad y crear un destino nuevo era el camino por el que debía transcurrir la historia de Rapture.

¿Vuelven las Vitacámaras?
Había quien pensaba que la regeneración instantánea hacía las cosas demasiado fáciles. Nosotros pensábamos que las Vitacámaras eran especialmente importantes en términos de crear un shooter en el que las cosas pudieran ponerse difíciles y que no todo se convirtiese en un obstáculo para que lo acabes, sino que huebiese opci'on de seguir adelante. Existen muy buenas cifras de personas que acabaron el juego original y queremos lo mismo para *BioShock 2*. En segundo lugar, los Big Daddies y el resto de personajes del juego tienen la habilidad de mejorarse, pero para ello tienes que invertir..

¿Siguen siendo las grabaciones de audio la forma en la que podremos ir descubriendo la historia de *BioShock 2*?
Creemos que la aportación de la radio es importantísima. Queremos que la ambientación sea palpable y que sea muy auténtica, y las emociones que transmiten las voces y los sonidos de fondo juegan un papel vital. Pero también hemos recibido un montón de feedback de *BioShock 1* en el que se nos decía "gran parte de la historia de *BioShock* se cuenta a través de la radio y cuando tenías la oportunidad de encontrarte con uno de esos protagonistas, pasaban de ti completamente", por eso en *BioShock 2* hemos profundizado a la hora de crear encuentros con algunos de los personajes que serán fantásticos.

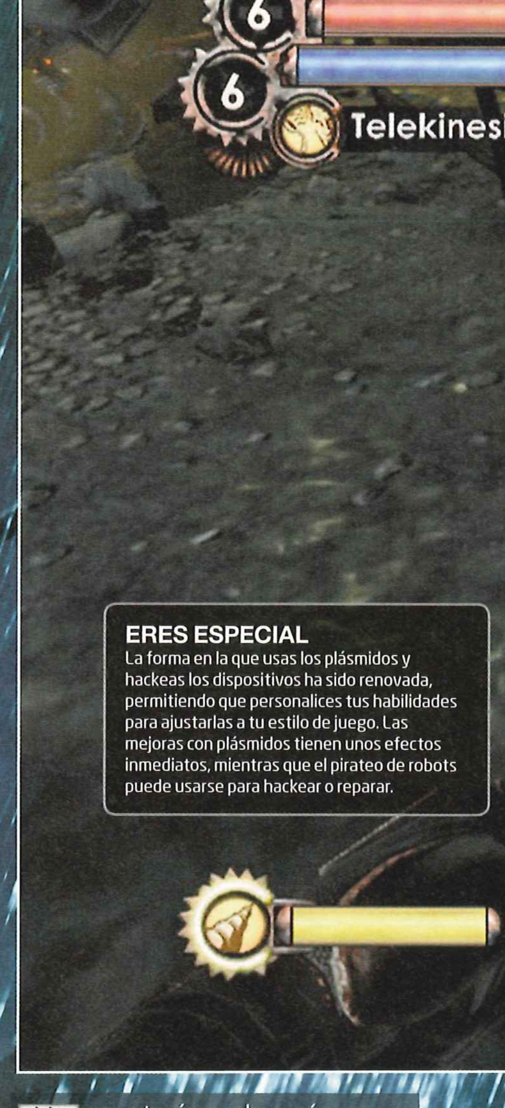
Bueno, ahora ya se puede salir de Rapture. ¿Va eso a ser un impedimento para justificar muchas de las cosas de Rapture?
La historia es nuestro principal mecanismo para controlar el camino del jugador. No puedo contar demasiado de eso, pero puedo decir que es algo fundamental para el jugador y va a justificar su presencia en el mundo de Rapture.

¿Sigue habiendo una parte de pirateo?
Por supuesto. De hecho utilizamos los hábitos y comportamientos relacionados con el pirateo para personalizar todavía más tu experiencia de juego... Una de las que yo pienso que es bastante chula es la que te permite curar a tus bots. Así que si después de una pelea en la que hayas perdido a uno de tus bots quieres cogerlo y arreglarlp, puedes hacerlo.

BioShock se relaccionó con referencias intelectuales en la línea de pensamiento de Ayn Rand y el objetivismo. ¿Existe una nueva inspiración esta vez?
Es crítico para *BioShock* que las ideas que manejan los personajes sean ideas del mundo real para que el jugador pueda decidir si es un juego que le interesa. No puedo meterme en demasiados detalles, pero diré que es crucial para mi que el jugador de *BioShock 2* pueda acceder a las ideas que ya se introdujeron en *BioShock*.

¿Te has visto obligado a darle un giro al juego demasiado grande?
No puedo hablar demasiado del argumento. Pero si tu objetivo es sorprender al jugador, lo peor que puedes hacer es enseñarle dónde has puesto las trampas. Creo que existe un giro, pero también una unidad. Y eso habla del tipo de juego que tienes delante y del tipo de jugabilidad que propone este mundo. Es algo crítico para la saga y algo que no se debe perder.

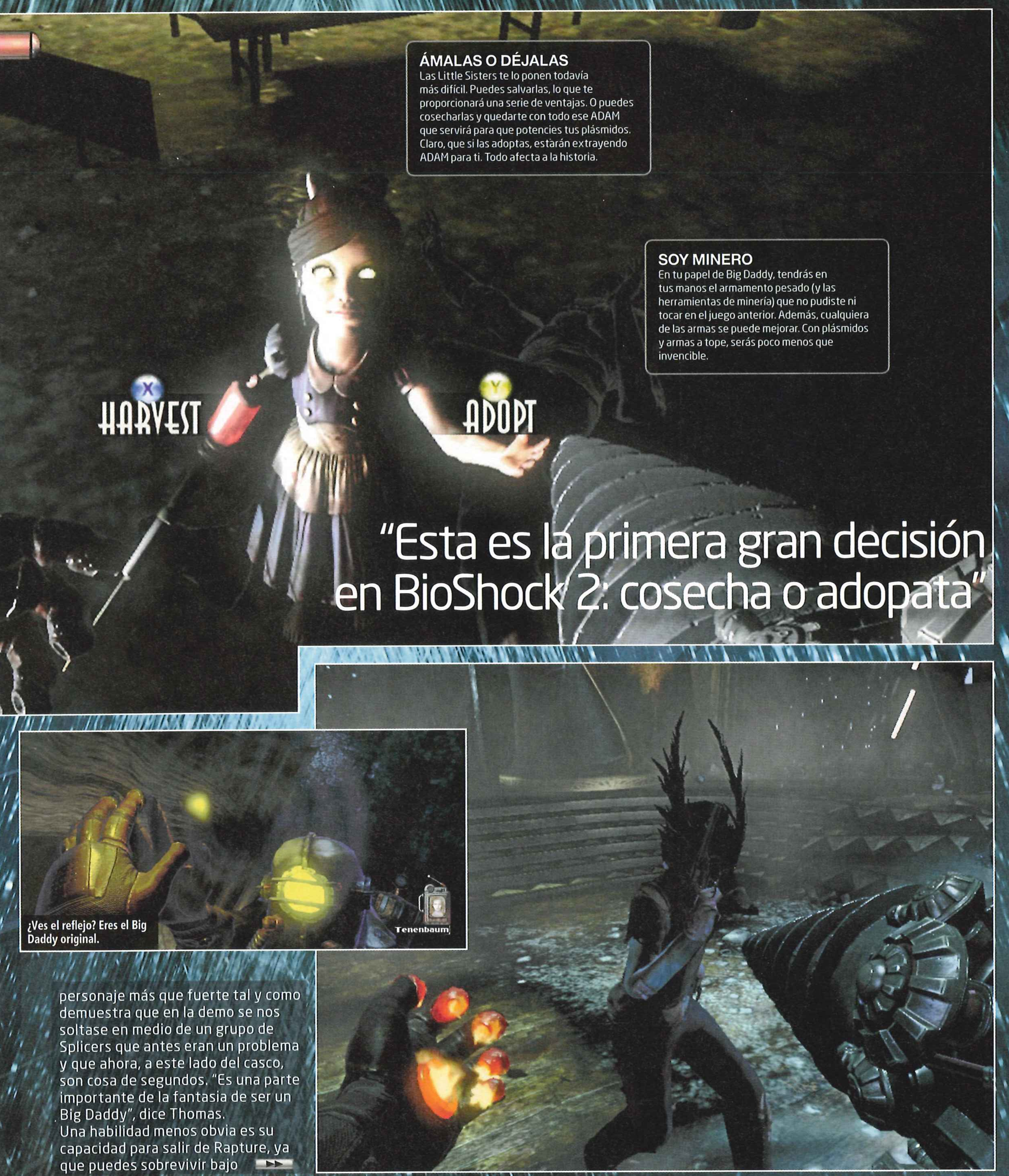
¿Y lo de mejorar el final? El final de *BioShock* era un poco flojo comparado con el resto del juego.
En *BioShock 1* había que elegir entre dos finales. Llegaba un momento en el que estabas en el final A o en el final B. En esta ocasión, queremos que el jugador sea más consciente de que lo que está haciendo le está llevando a un final concreto y va a tener suficientes avisos de lo que suponen sus decisiones. Así que el final que tengan será, exactamente, el que hayan decidido.



ERES ESPECIAL
La forma en la que usas los plásmidos y hackeas los dispositivos ha sido renovada, permitiendo que personalices tus habilidades para ajustarlas a tu estilo de juego. Las mejoras con plásmidos tienen unos efectos inmediatos, mientras que el pirateo de robots puede usarse para hackear o reparar.

y que tenía muchas más capacidades que sus sucesores. Más ágil, más rápido y puedes usar plásmidos, así como las herramientas de mineros clásicas. Tanto los plásmidos como las herramientas pueden ser mejoradas como en el juego original e incluso el sistema de plásmidos es todavía más gratificante. Cada mejora se convierte en una habilidad nueva. Por supuesto, acabar con otros Big Daddies está entre tus habilidades, pero ¿por qué vas a querer hacerlo? Otro secreto, "Como prototipo, eres parte de la historia de Rapture. Hay muchas cosas que te hacen especial" cuenta el director creativo Jordan Thomas. Todo eso te convierte en un


Reconocerás muchos lugares del original.



ÁMALAS O DÉJALAS

Las Little Sisters te lo ponen todavía más difícil. Puedes salvarlas, lo que te proporcionará una serie de ventajas. O puedes cosecharlas y quedarte con todo ese ADAM que servirá para que potencies tus plásmidos. Claro, que si las adoptas, estarán extrayendo ADAM para ti. Todo afecta a la historia.

SOY MINERO

En tu papel de Big Daddy, tendrás en tus manos el armamento pesado (y las herramientas de minería) que no pudiste ni tocar en el juego anterior. Además, cualquiera de las armas se puede mejorar. Con plásmidos y armas a tope, serás poco menos que invencible.

"Esta es la primera gran decisión en BioShock 2: cosecha o adopata"

¿Ves el reflejo? Eres el Big Daddy original.

personaje más que fuerte tal y como demuestra que en la demo se nos soltase en medio de un grupo de Splicers que antes eran un problema y que ahora, a este lado del casco, son cosa de segundos. "Es una parte importante de la fantasia de ser un Big Daddy", dice Thomas.
Una habilidad menos obvia es su capacidad para salir de Rapture, ya que puedes sobrevivir bajo




Las batallas con la Big Sister battle son rápidas.



¿Te suena ese nombre en neones azules, verdad?


Rapture es una obra maestra Art Decó.

el agua. Esto lo puedes usar para llegar sin ser visto a determinadas zonas (algunas de ellas reconocibles del primero) y conseguir ADAM, aunque también se convierte en la mejor forma de darte un respiro y contemplar el maravilloso escenario en el que estás jugando. Una pasada.

Adoptemos

Una parte muy importante de ser un Big Daddy es la relación con las Little Siters. Como en el primer juego, la forma en que las trates afecta a tu progreso. Esta vez tendrás que elegir si 'Cosecharla' o 'Adoptarla', con la segunda opción tendrás a una máquina de extraer sangre y ADAM que te seguirá a todas partes. Cuando las coseches, las matarás, pero conseguirás una carga de ADAM extra que te permitirá potenciar tus plásmidos. Por supuesto, la adopción se convierte en una retribución a todos esos juegos en los que se nos obligaba a ser nosotros los escoltas.

"Hay una cosa de la que no escaparás: la ira de la Big Sister"

Como en el primer juego, cada acción tendrá consecuencias en el desarrollo de la historia y te irá encaminando hacia un final determinado, sin embargo, tu progreso será más visible y tendrás oportunidades para cambiarlo. Eso sí, no podrás escapar de la Big Sister. Como nueva jefa de la ciudad, le gusta que las cosas sean como deben ser, y desde el primer momento en que separes a las Little Sisters de sus Big Daddies, ella estará al tanto.

Jordan nos da más detalles, "La Big Sister va a intentar cazarte y existe una cuenta atrás para que te prepares a partir del momento en el que, a través de la radio, empiezas a escuchar la voz de una niña que dice que la Big Sister está llegando". Ahí es cuando te das cuenta de


Sal fuera a tomar un respiro. Qué ironía.


Como el juego original, esto es bastante gore.

Voy camino Rapture

Cómo 2K Boston creó el mundo submarino de BioShock 1

Primeros pasos

La historia original de *BioShock* era muy distinta. La idea era que tu personaje tenía que salvar a alguien de una secta. Más tarde, en 2004, la idea era la de explorar un laboratorio de la Segunda Guerra Mundial en una isla tropical, donde experimentos genéticos habían tenido como resultado a los Splicers, las Little Sisters y demás. "Gran parte de los elementos de diseño eran los mismos", explicaba el creador Ken Levine. "La historia cambió radicalmente, pero la jugabilidad fue siempre lo primero".

Con mucha calma

¿Te has preguntado por qué tu personaje tarda tan poco en decidir inyectarse plásmidos al llegar a Rapture? Eso ocurre porque el inicio original era tan confuso que los testers no eran capaces de entender qué pasaba. Se sustituyó por una introducción lenta en la que se explicaba todo y nos metíamos en faena.



Creando Little Sisters

Las Little Sisters comenzaron siendo unas simples rastreadoras de ADAM. Fueron rediseñadas para ser un poco más simpáticas. Los diseños originales eran más parecidos a criaturas como aliens o perros rabiosos.

Ser un superventas

Originalmente el juego quería tener muchos toques de RPG como en el antecesor (System Shock) y tenía un sistema de desarrollo del personaje muy avanzado en las primeras versiones. Esto fue suavizándose o, incluso, eliminándose para convertirlo en un shooter superventas que encontrase un público mayor.

Los dos finales

Los dos finales fueron añadidos muy avanzado el progreso del juego. La idea de la elección moral para decidir el final no se introdujo hasta la mitad del desarrollo, según cuenta Ken Levine.

Construyendo Rapture

El prototipo era un pasillo que parecía estar enclavado en una fábrica de cajas, según contaba la jefa de proyecto, Alyssa Finley. Eso se descartó y se empezó a trabajar de nuevo en una habitación que representase Rapture... por cierto, es el Restaurante Kashmir de *BioShock 1*.

La lucha final

¿Eres de los que odian la lucha final? No eres el único. "No somos muy amigos de ese tipo de luchas", contaba el diseñador de niveles Bill Gardner. El equipo tampoco podía encontrar una forma mejor de acabarlo, así que metimos una pelea épica con un jefe que tampoco pasará a la historia como el mejor de todos los tiempos.

La Big Sister quiere vovler a construir Rapture.

Los Splicers serán una molestia, como siempre.

Caminar por el lecho marino será genial.

MULTIJUGADOR SUBMARINO

Las buenas noticias son que habrá multijugador en *BioShock 2*. Las malas noticias, que no habrá cooperativo. En cualquier caso, 2K Marin ha confirmado que habrá multijugador, pero no ha dado más detalles. Habrá más de un mapa multijugador. Las zonas más abiertas descubiertas en el nuevo Rapture, los potentes Splicers y los Big-Daddies pueden hacer que las partidas multijugador sean bestiales con tanques blindados contra rapidísimos monstruos, pero claro... puestos a sorprender, ¿qué serán capaces de crear para deslumbrarnos aquí?

"La Big Sister maneja los plásmidos con mucha soltura"

quién es tu rival en este *BioShock 2*. Aparece delante tuya, girando rápido, porque es muy veloz. Tiene esos movimientos más propios de un insecto y unos ataques que superan al de cualquier Splicer con el que te hayas visto las caras. Es capaz de abalanzarse sobre ti y soltarte un mandoble sin que tengas tiempo de reaccionar y disparar. Y, encima, se lleva bien con el manejo de los plásmidos. Lanza una especie de huracán que envuelve a toda la habitación y sus muebles y lo dirige hacia ti con violencia. Game Over.

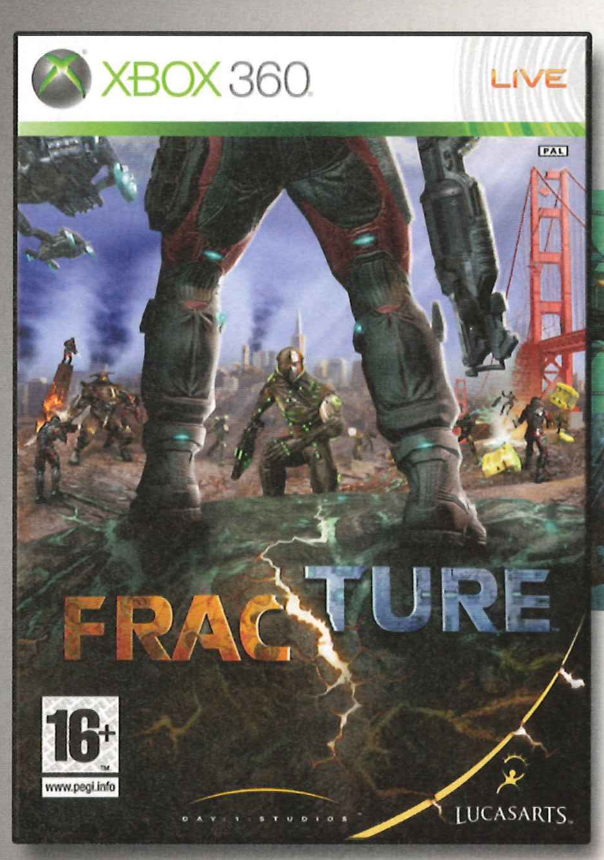
Imagínate lo que pueden estar creando esta gente que ya confirma que habrá situaciones tan impactantes como las del Fort Frolic del primer *BioShock*. ¿Quizá algún personaje del tipo Sander Coen? "Por supuesto que sí", dice el diseñador de niveles Zak McClendon.


Ven, que te voy a 'dar cera' con el taladro.

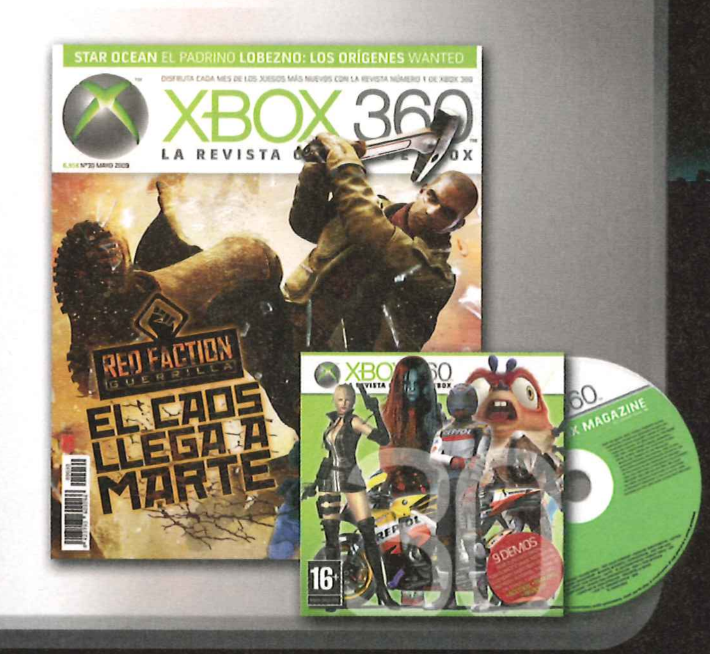
¡SUSCRÍBETE AHORA!

Y LLÉVATE DE REGALO EL VIDEOJUEGO
FRACTURE
PARA X-BOX

12 REVISTAS
+ DEMOS JUGABLES
+ VIDEOJUEGO
Por sólo
38.75 €







LLAMA AL
902 11 37 50
Lunes a viernes de 9 a 18h.



Promoción válida sólo para nuevas suscripciones y hasta fin de existencias. Oferta exclusiva para el territorio nacional peninsular, no acumulable a otras ofertas o promociones en vigor.


LOST PLANET

Lost Planet 2

¿Quién dice que el cambio climático es malo? La maquinaria de Capcom se ha descongelado...

En este te lo vas a pasar 'teta' con el cooperativo. La prioridad número uno de Kenji Oguro y Jun Takeuchi es conseguir que el modo campaña de *Lost Planet 2* pueda ser jugado por hasta cuatro jugadores en cooperativo. Eso significa que les toca reinventar todo lo que crearon para la primera parte y, además, matar a algunos de los personajes. Con la gran cantidad de feedback que había recibido pidiendo una segunda parte con cooperativo, no podían decepcionar a sus seguidores.

Pero ese no va a ser el único cambio porque en *Lost Planet 2* vamos a jugar con nuestro propio personaje, lo que significa que el bueno de Wayne, el prota

El modo cooperativo es lo más esperado

de la primera parte, ha sido desestimado para este proyecto. Aunque, al decir verdad, la historia nunca fue el punto más fuerte de *Lost Planet: Extreme Condition*, un juego en el que las luchas con los jefes y el multijugador se llevaron la gloria del juego.

Para dar algo de sentido a este nuevo sistema multijugador cooperativo, tú y tus colegas seréis piratas de la nieve, colonizadores humanos que luchan por el control del planeta EDN III. Cada capítulo del juego se centrará en un clan de piratas. De esta forma existirá una historia previa al juego que será la que centre gran parte de la acción.

Han pasado 10 años desde que Wayne



El aspecto gráfico ha mejorado notablemente.



Akrids en plena selva tropical... que raro.

Combate mano a mano con los piratas espaciales.

Gears of War ha influenciado algunas de las novedades del juego, como el cuerpo a cuerpo

▶▶ y sus compañeros activaran el sistema de cambio climático y el proceso ha tenido algunos efectos dramáticos sobre el entorno. Y aunque la escena de introducción del juego te sugiera que el combate va a tener lugar sobre otro escenario completamente helado, el clima pronto te dejará ver un detalladísimo y frondoso bosque tropical. Ahí es donde empieza la acción y donde empiezan a aparecer las primeras criaturas Akrid... las facilitas. El control no supone ningún problema y te resultará muy familiar, incluso el gancho está disponible y, encima, un escenario de jungla te permite que lo uses mucho más.

Takeuchi no se esconde al decir que, efectivamente, *Gears of War* ha influenciado algunas de las novedades del juego, como pueden ser los ataques cuerpo a cuerpo en los que además los piratas cuentan con impresionantes armas en las que se pueden colocar bayonetas que quitan el hipo. También, como en *GoW*, si presionas el botón B puedes hacer un sprint y, claro, se reproduce el mismo efecto de cámara. Las armaduras robóticas de los piratas se podrán reparar presionando repetidamente X mientras estás a su lado. Y si te quedas parado y dejas presionado Start, te curas a ti mismo.

Una vez te haces con el control, entrar en combate es sencillo... salir



Los Akrids vuelven a ponernos los pelos de punta.

VESTIDOS PARA DAR CAÑA

El juego va a contar con los ya conocidos Trajes Vitales o armadura robóticas del primero... incluso, habrá algunas de aquellas lentas y viejas versiones. Una de las novedades es que alguna de las armaduras podrá ser 'montada' por dos jugadores al mismo tiempo. En esta ocasión, también, podremos meternos en el agua con algunos de ellos capacitados para nadar...



Los nuevos entornos están más detallados.

vivo de él no lo es tanto. Para empezar están los Akrids, que bueno... pero luego llegan grupos enormes de piratas con armaduras robóticas. La sensación que ofrece el juego en este punto es la de un modo multijugador. Pero además de a los enemigos, debemos tener un ojo puesto en la energía térmica T-ENG que nos queda porque es el único elemento con el que podemos alimentar las armas y escudos de los Trajes Vitales. Lo bueno es que se puede compartir entre los miembros del grupo de piratas.

Por cierto, no te esperes unos colegas que te solucionen la papeleta siempre. Takeuchi dice que el nivel estará bien ajustado para que el juego no deje de ser un reto para todos los jugadores, constántemente.

La otra prioridad del equipo de desarrollo es conseguir que ***Lost Planet 2*** llegue a la altura o todavía más alto que su antecesor en juego online, donde *Lost Planet* ha marcado records, al menos dentro de Japón, y esto es decir mucho.

Como novedades, la customización y la variedad de modos adquiridos de los mejores juegos multijugador de los últimos tiempos. Pero es que todo ***Lost Planet 2*** es, en sí mismo, un gran juego multijugador tanto por el modo cooperativo, como porque el planteamiento de la Campaña sugiere momentos que recuerdan más bien a escenas de juego multijugador, lo que es muy de agradecer.
No pinta nada mal, ¿verdad?

La campaña tiene elementos que recuerdan al juego multijugador.



En la calle
2010

La saga de Square llega a la nueva generación y, al fin, al hardware de Microsoft.

Desde la aparición de la primera Xbox, ha habido muchos exclusivos de la competencia que nos hubiera gustado disfrutar en la máquina de Microsoft. Entre ellos destacan juegos como *Tekken*, cuya sexta entrega llegará a Xbox 360 antes de que acabe el año y, por encima de ningún otro, *Final Fantasy*, que al fin y, únicamente en occidente, tendrá una versión para la consola de Microsoft.
Aunque su lanzamiento está programado para el próximo año, Square-Enix ya ha mostrado la primera demo del juego, a la que, según dicen, aún le falta mucho para convertirse en el *Final Fantasy* que finalmente estará en el mercado. La demo mostrada nos ha servido para averiguar algún que otro detalle visual y jugable que, hasta hace poco, aún era totalmente desconocido. Ventidos años después de la aparición del primer *Final Fantasy*, tras definir y refinar el género a lo largo de varias generaciones de entretenimiento, Square-Enix une lo mejor de su saga en el que está llamado a ser el mejor RPG de la actual generación, a años

Intentando evitar la expulsión de inocentes de Cocoon.

El juego lleva más de tres años en desarrollo

Guns and swords mix in this cyberpunk-style tale.

Las caras de los personajes son de lo más expresivas.

Algunos civiles querrán abandonar Cocoon.



Las invocaciones podrán convertirse en vehículos

luz de títulos como *Eternal Sonata* o *The Last Remnant*, haciendo gala del absorbente argumento que siempre ha caracterizado a la saga y de un motor gráfico, en desarrollo desde hace más de tres años, que promete estar a la altura de *Gears of War 2*, el juego más espectacular aparecido en Xbox 360... por ahora.

Siguiendo las clásicas lineas argumentales de las últimas entregas de la saga, el guión de *Final Fantasy XIII*, que aún no ha sido desvelado completamente, nos pondrá al mando de un pequeño grupo de rebeldes que intentarán evitar que el gobierno expulse a ciertos habitantes de Cocoon, una ciudad aérea en la que conviven en armonía humanos y robots, bajo la sospecha de que algunos de ellos podrían precipitar la caída de Cocoon a Pulse, en tierra

PREPARADO PARA LA BATALLA

La parte inferior de la pantalla ofrece toda la información necesaria. La barra de tiempo está sobre todas las demás opciones, dividida en tres partes (cada una para un ataque). Abajo a la derecha aparecen los nombres de nuestros personajes y su barra de vida; a la izquierda, los diferentes ataques, hechizos y acciones disponibles del personaje en uso.

Lightning en medio de un ataque mágico de fuego.

COMBOS AÉREOS

Podrás realizar mortíferos combos aéreos a muchos de los enemigos, que acabarán con ellos de forma definitiva, pero solo cuando les quede muy poca vida. El enemigo parpadeará en rojo y la opción para comenzar el combo aparecerá en nuestra lista de acciones; un golpe lanzará al enemigo por los aires y comenzará la combinación de ataques en suspensión. Con los enemigos grandes tendrás que utilizar otra estrategia, ya que no pueden ser lanzados por el aire.

FINAL FANTASY, LA LEYENDA

LOS MEJORES MOMENTOS DE LA SAGA



FINAL FANTASY
Lanzamiento: 1987
Hironobu Sakaguchi había pensado dejar Square Enix y, posiblemente, el sector del videojuego tras su lanzamiento. El hecho de que vendiera millones le hizo replantearse su futuro.

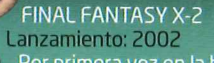


FINAL FANTASY IV
Lanzamiento: 1991
Introdujo por primera vez el Active Time Battle System, el conocidísimo sistema por turnos que acabó convirtiéndose en el modo estándar de afrontar cada uno de los enfrentamientos en la saga.

FINAL FANTASY VI
Lanzamiento: 1994
Para los grandes conocedores de Final Fantasy, sigue siendo la mejor entrega de la saga. Su argumento enfrentaba magia y tecnología.



FINAL FANTASY VII
Lanzamiento: 1997
Pensado originalmente para Nintendo 64, finalmente se convirtió en una obra maestra para PlayStation. Al fin, la saga Final Fantasy era conocida mundialmente.



FINAL FANTASY VIII
Lanzamiento: 1998
Tras el éxito de la anterior entrega, Square se atrevió al fin con personajes de proporciones humanas. Una de sus novedades era la posibilidad de robarle los ataques mágicos a cualquiera de los enemigos del juego.

FINAL FANTASY X-2
Lanzamiento: 2002
Por primera vez en la historia de la saga, FFX-2 era la continuación directa de su antecesor, ya que incluía elementos y personajes de Final Fantasy X.

FINAL FANTASY XI
Lanzamiento: 2002
Square se convirtió en una pionera del MMORPG, dotando a FFXI de un desarrollo exclusivamente online. Sigue siendo un éxito, tras siete años, aunque no llega al nivel de locura colectiva alcanzado por World of Warcraft.



FINAL FANTASY XII
Lanzamiento: 2006
La última entrega creada para PS2 recuperaba el universo de Ivalice, utilizado en Final Fantasy Tactics, en lugar de hacer el "borrón y cuenta nueva" acostumbrado de prácticamente todas las entregas de la saga.



firme. Épica, espectáculo, emoción, la clásica representación de "David contra Goliath" de la saga... las más de cuarenta horas de juego que nos esperarán con *Final Fantasy XIII* darán para todo eso y mucho más.
Según Square, la demo del juego lanzada en Japón se corresponde con el estado de desarrollo de 2008; podemos esperar grandes novedades visuales,



Sadz, a la derecha, oculta un pequeño Chocobo en el pelo.


Cada personaje cuenta con una habilidad distinta.



Puedes cancelar ataques enemigos atacando.

UNO PARA TODOS, TODOS PARA UNO

La gran mayoría de entregas de la saga dividía a cada uno de los bandos en las batallas con una invisible linea. En Final Fantasy XIII podrás moverte libremente entre tus enemigos, lo que significa también que podrías ser rodeado. Será esencial planificar cada uno de los ataques y, sobre todo, intentar atacar en conjunto y no individualmente.


Hay tres tipos de magia que podrás evolucionar.


El primer jefe del juego parece fácil...



Ataques cuerpo a cuerpo, armas, magia...


El argumento ha sido vagamente desvelado.

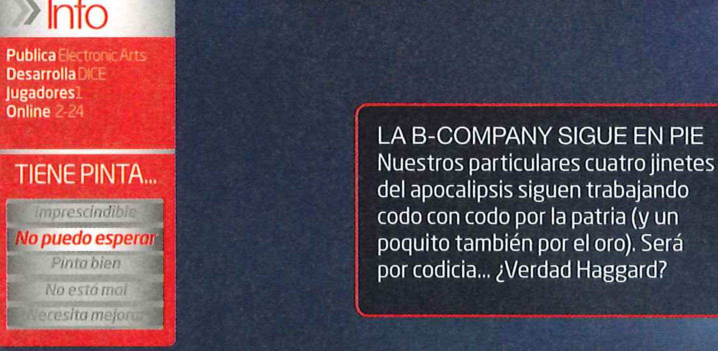
aunque parece ser que su jugabilidad se mantendrá similar a la experimentada en la demo. Al igual que en los demás apartados de *Final Fantasy XIII*, Square tira de veteranía para convertir a la decimonovena entrega de la saga en la más jugable de todas. Los combates evolucionan el Active Time Battle System presentado con *Final Fantasy XII* (en el que las batallas eran casi en tiempo real), añadiendo la posibilidad de crear todo tipo de combinaciones y combos de ataques y hechizos, siempre y cuando lo hagamos respetando los tres casillas disponibles en nuestra barra de acción. Cada acción o hechizo consumirá una, dos o tres casillas, dependiendo de la potencia de cada una. Además, será esencial aprenderse las rutinas de ataque de los enemigos, ya que al producirse en tiempo real, el juego establecerá un sistema de prioridades dependiendo de la potencia de los ataques: un combo de tres ataques débiles contra un enemigo no podrá hacer nada contra un único ataque potente (de tres casillas). Aunque aún falta mucho para su lanzamiento, esperamos que Square-Enix vaya liberando más detalles, que nosotros os contaremos, sobre uno de los *Final Fantasy* más esperados de todos los tiempos.



Toda la información más fresca de los lanzamientos

CONTENIDOS


Desenfunda primero, vaquero.



» Info

Publica Electronic Arts
Desarrolla DICE
Jugadores 1
Online 2-24

TIENE PINTA...
- Imprescindible
- **No puedo esperar**
- Pinta bien
- No está mal
- Necesita mejorar

LA B-COMPANY SIGUE EN PIE
Nuestros particulares cuatro jinetes del apocalipsis siguen trabajando codo con codo por la patria (y un poquito también por el oro). Será por codicia... ¿Verdad Haggard?

Battlefield Bad Company 2

Nada como una guerra para hacer el bestia

Hay dos maneras, no más, de ver la guerra dentro de un videojuego. Como un conflicto cruel y descarnado, donde cada momento es un riesgo para la vida humana, o quitando dramatismo a todo eso para, simplemente, divertir al personal.

Al menos así era hasta que llegó el primer ***Battlefield Bad Company.*** Este juego de los suecos, de DICE, era capaz de provocar la carcajada aun a pesar de meternos dentro de una guerra a gran escala. Su segunda parte llega con una premisa similar e incluso con el mismo reparto estelar. No faltan así, pues, a la cita las cuatro 'Marías'. Y por suerte, no van a cambiar. Sweetwater seguirá siendo el bocazas; el sargento Redford, el impasible líder; Haggar, el soldado psicópata, y nosotros, en el papel de Preston Marlowe, más integrado que nunca en la B-Company. De nuevo andarán metidos en líos, esta vez con un status algo mayor (por su éxito en la anterior misión), pero la misma fiebre del oro que les ha hecho tan famosos. Por el momento, el único escenario que hemos podido ver se sitúa en las montañas de Rusia, en un paisaje completamente nevado con unas preciosas montañas de fondo.

Lo mejor, es que todo lo que se ve está modelado en tiempo real. Es decir, miles de árboles, kilómetros de montañas, decenas de construcciones... Contribuyendo a crear un paisaje prácticamente real, que no hace más que demostrar las intenciones de DICE

" No hay nada como el olor a Napalm por la mañana".

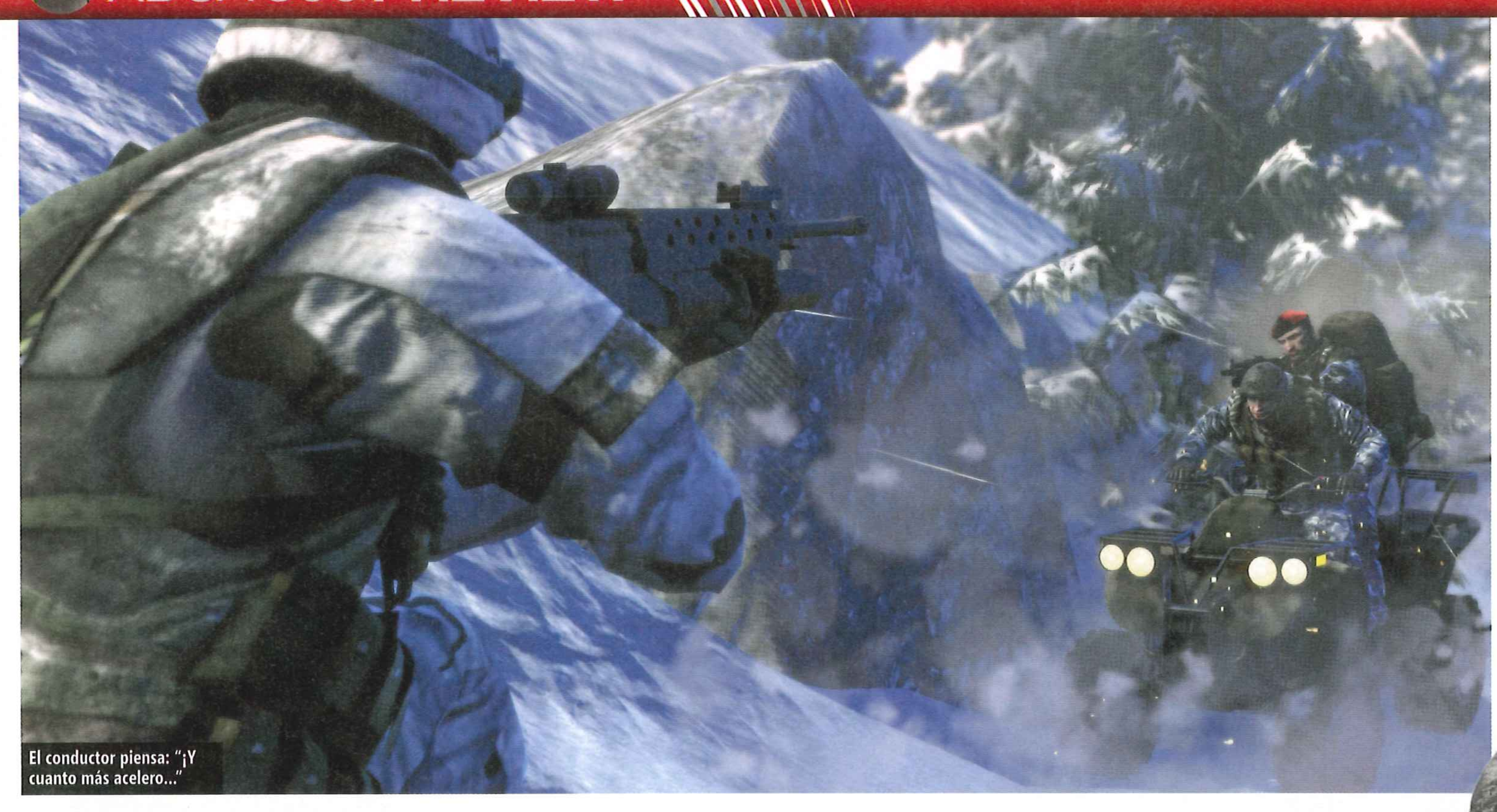
A Juan 'Xcast' García se le han vuelto a quemar las tostadas.



En la calle 2010

CON HUMOR
Sin tomárselo en serio

Uno de los detalles que nos cautivó de la primera entrega fue su desbordante sentido del humor, impropio de un juego de tiros serio. Chistes continuos e incluso gags visuales, que ya querrían para sí algunos programas de humor. Esta continuación sigue con la misma tónica, riéndose desde el momento cero de todos los clichés habidos y por haber en el género. La prueba más clara de esto son sus primeros trailers, donde directamente se carcajean de cierto juego de Wii con un peculiar estilo gráfico y en el que la sangre tiene mucha presencia. Podéis verlo en *www.youtube.com/watch?v=tghR38F7qpl*. Y ya de paso, echad un ojo a los trailers de la primera entrega, puesto que ninguno de ellos tiene desperdicio.



El conductor piensa: "¡Y cuanto más acelero..."

con esta continuación: aumentar la autenticidad de la saga.
Y es que, sin variar demasiado las características que han hecho única a la saga *Bad Company*, tratan de adecuar todo lo que pasa en la pantalla a la realidad. No es que antes no lo hiciera, pero ahora prácticamente cada detalle responde como se supone que debería hacerlo. Desde la inteligencia artificial de los enemigos hasta el más pequeño detalle de todas y cada una de las armas incluidas. Sin olvidarnos del detalle que más nos chocó cuando vimos el juego en los estudios de DICE en Estocolmo. Hablamos de lo que ellos mismos han dado en llamar 'Destrucción 2.0'. Antes, cada pared podía caer por la fuerza de los ataques, pero las casas nunca se destruían completamente. Esto ha cambiado, permitiendo destrozar completamente cada edificación incluída en el juego.
Pero no sólo eso, sino que este afán por perfeccionar los niveles de destrucción llegan a los objetos más pequeños, donde casi cualquier parte del escenario permite una progresiva destrucción.
Otro detalle que sigue sorprendiéndonos de la saga es la importancia capital del uso de todo tipo de vehículos. No obstante, los responsables del desarrollo ni siquiera denominan a ***Battlefield Bad Company 2*** como un shooter o un juego de guerra. Se refieren a su último juego como "the best vehicular warfare". Esto, traducido al castellano de andar por casa, viene a decir que se trata de un juego de guerra con vehículos. Todos los que probamos la primera parte lo teníamos claro, pero ahora prometen llegar a niveles nunca vistos en un juego de acción. No nos han confirmado las espectaculares novedades que se guardan, pero no nos extrañaría nada que los aviones se unieran al ya nutrido grupo de vehículos que podremos conducir (quads, tanques, camiones, helicópteros, lanchas, motocicletas...). Lo mejor de este aspecto es que la mayor parte del equipo encargado del desarrollo de este título fue el responsable de crear uno de los mejores juegos de carreras para la primera Xbox: Rallysport Challenge 2. Toda una garantía de éxito. Para rematar, no podríamos dejar de hablar de un juego de la saga Battlefield sin comentar sus modos multijugador. ***Bad Company 2*** no va a ser el hermano desvalido en cuanto a opciones de juego en compañía, y desde DICE prometen que absolutamente todo lo que se ve en el modo para un jugador hará acto de presencia en las modalidades a través de Xbox Live.
Es más, a la lista de variantes que ya existía en la primera entrega se va a sumar una nueva modalidad de juego que todavía no nos han querido revelar, pero que podría ser revolucionaria.
Sea como fuere, estamos ante un nuevo exponente de la guerra en consolas, con un más bonito, más bestia y mejor por bandera. Con ganas nos quedamos de poder probarlo un poco más a fondo, pero en los próximos meses seguro que tenemos novedades.

Más grande, más bonito, más bestia... Mejor

ENEMIGOS CLÓNICOS
Todavía no se ha desvelado cuál será el hilo argumental sobre el que girará toda la trama, pero los enemigos a los que nos enfrentemos seguirán siendo soldados bien entrenados. En este caso, rusos.



FROSBITE

Destrucción 2.0

Una de las señas de identidad del primer Bad Company fue el hecho de poder destruir la práctica totalidad de edificios de cada mapa. Pero no era perfecto. Tras cada explosión, siempre quedaban cuatro vigas sosteniendo el techo y lo que quedaba de las paredes. Éste era la china más gorda en las zapatillas de la gente de DICE. Por eso, se han esforzado en conseguir que ahora la destrucción sea tan terrible y realista como lo puede ser en la realidad. Sólo hay que dar con un misil a una casa para que esta se destruya completamente, acabando con todos los enemigos que la ocuparan. Un momento espectacular que de verdad echábamos de menos en la primera entrega. También han trabajado a pequeña escala, haciendo que elementos menores soporten destrucción progresiva. Ejemplo: las trincheras.

'El mejor juego de guerra con vehículos', DICE dixit"



» Info

Publica Koch Media
Desarrolla Square-Enix
Jugadores 1
Online No tiene

TIENE PINTA...

Imprescindible
No puedo esperar
Pinta bien
No está mal
Necesita mejorar

Star Ocean The Last Hope

Venido de las lejanas tierras niponas llega el último juego de rol creado en exclusiva para nuestra querida Xbox 360

Hace un par de años no hacíamos más que llorar la falta de buenos juegos de rol. Entonces apareció Microsoft, desenfundó su chequera e hizo que las compañías japonesas los hicieran como churros. Aún hoy seguimos recibiendo los 'daños colaterales' de aquel movimiento.

Y es que Square-Enix se prepara para lanzar de manera exclusiva la última entrega de una de sus sagas más emblemáticas, ***Star Ocean***. Por suerte para los novatos, esta vez estamos ante una precuela de toda la saga, lo que va a facilitar mucho el primer contacto a todos aquellos que no sepan de que va la historia creada por Tri-Ace.

Todo comienza con una misión de exploración estelar, puesto que la Tierra ha quedado para el arrastre tras una brutal guerra nuclear. Las esperanzas de la humanidad están puestas en cuatro frágiles naves, de las que somos uno de los tripulantes, de nombre Edge Maverick. Este joven atolondrado, pero valiente, tendrá como acompañante a su vieja amiga, Reimi. Juntos tendrán que explorar hasta cinco planetas distintos mientras se enfrentan a mil y un peligros diferentes. Todo sea por perpetuar la especie humana...

El sistema de juego es similar al de otras entregas de la saga, pero distinto a lo que viene siendo habitual en el género. Nos encontraremos con combates en tiempo real, muy al estilo beat´em up, donde controlaremos hasta a cuatro miembros de nuestro grupo. Sólo a uno directamente, pero con la opción de dar órdenes tácticas a nuestros compañeros e incluso de seleccionarlos en mitad de la lucha.

Por lo demás, no habrá grandes novedades, puesto que se trata de un juego de esos con toneladas de diálogos, personajes carismáticos, tan 'monos' que dan ganas de abrazar la televisión, y montones de puntos de experiencia y nuevo equipamiento que podemos ir ganando mediante la exploración y los combates.

Si acaso también hay que destacar que

Viene para cubrir el hueco dejado por *Lost Odyssey* y *Blue Dragon*


Una estación de servicio espacial. ¿Acaso lo dudabas?


Los enemigos serán de todos los tamaños y colores.


La cubierta de mando de nuestra nave, un clásico.

UN DELEITE

UN EQUIPO DIGNO DE ELOGIO
Como viene siendo habitual en este tipo de lanzamientos, la nómina de artistas que colaboran de alguna forma con el estudio de desarrollo es digna de ser mencionada aparte. En este caso, la gente de Tri-Ace ha contado con las ilustraciones de Katsumi Enami, una artista bien conocida en el país del Sol Naciente por su trabajo en la serie Baccano!
De igual modo, la banda sonora pretende marcar un punto y aparte en el género. Corre a cargo de Motoy Sakuraba, que ya ha puesto la música a muchas de las obras de este estudio. Los que queden embelesados por sus partituras podrán intentar hacerse con la edición limitada de la banda sonora a través de internet. Pero para eso habrán de darse mucha prisa. ¡Están más solicitadas que Farruquito en el Rally de Cataluña!

Una exclusiva con genuino sabor oriental

esta entrega tira más por la ciencia ficción futurista de lo que venimos estando acostumbrados, puesto que podremos incluso controlar nuestra nave espacial, mientras vamos de un planeta a otro, entre los cinco diferentes que se incluye.
Este hecho choca con la necesidad imperiosa de luchar con armas casi mediavales (espadas, arcos...) en conjunción con todo tipo de golpes especiales y conjuros. Al contrario de lo que podría parecer, esta curiosa mezcla tiene un buen sabor y sabe enganchar durante las largas horas que puede llegar a durar ***Star Ocean: The Last Hope,*** puesto que llega a ocupar la friolera de dos DVD.
Se trata de una de esas pequeñas sorpresas que, por lo que hemos visto, va a agradar a todos aquellos que se quedaron con ganas de más después de juegos como *Lost Odyssey* o *Blue Dragon*. El mes que viene os diremos si merece la pena.

» Info

Publica Sega
Desarrolla Sumo Digital
Jugadores 4
Online Sí

TIENE PINTA...

Imprescindible
No puedo esperar
Pinta bien
No está mal
Necesita mejorar

Virtua Tennis

Si te gusta el tenis, pero no soportas ponerte pantalones cortos y camisetas fosforitas..., mejor prueba el tenis de Sega.

El estudio encargado de *Virtua Tennis 2009* volverá a ser Sumo Digital, también responsables de la anterior entrega y del divertido *Sega Superstar Tennis*, por lo que no debemos preocuparnos de la calidad del mismo.

De hecho, los chicos de Sumo Digital están poniendo todo su empeño en mejorar un producto que ya era casi perfecto... Y ya sabemos que si una cosa funciona, lo mejor es dejarla como está. Aún así, ***Virtua Tennis 2009*** contará con novedades suficientes como para justificar su compra, empezando por el renovado modo "Campeonato Mundial" en el que tendremos que crear a nuestro personaje, entrenarlo y disputar torneos hasta que lleguemos a ser el tenista número uno del mundo. En este modo (en el que además de a nuestro jugador también podremos crear contrincantes) utilizaremos el nuevo editor de personajes para dar vida y forma a nuestro tenista. Después nuestro entrenador personal, nada menos que el mítico Tim Henman, nos ayudará a mejorar nuestro juego con consejos y pruebas. Otra manera de conseguir mejorar las características de nuestro jugador será a través de los divertidos minijuegos, los cuales ya son un clásico en la saga *Virtua Tennis*. Algunos de ellos como "Shopping Dash" -en el que tendremos que recoger, lo más rápido posible, unos objetos repartidos por la pista- mejorarán la velocidad de nuestro tenista y otros como "Pot Shot" -una especie de billar gigante- aumentarán su precisión, efecto, anticipación, etc. En total, ***Virtua Tennis 2009*** contará con 12 minijuegos de los cuales cinco serán completamente nuevos, con la posibilidad añadida de juego multijugador. El Modo Campeonato Mundial recuerda mucho al de *Virtua Fighter* ya que ganar torneos nos



Los estadios tendrán un nivel de detalle muy alto.



+ JUGADORES

FEDERER ESTÁ DE CAPA CAÍDA
Pero aún así sigue siendo uno de los grandes jugadores del tenis mundial y como no podía ser de otra manera, también estará incluído en Virtua Tennis 2009. Además podremos encontrar a nuestro "number one" el todopoderoso Rafa Nadal, entre otras estrellas del tenis mundial como son: Djokovik, Davenport, las hermanas Williams, la preciosa María Sharapova, Andy Murray, Ana Ivanovic, Mauresmo. Incluso se han añadido algunas leyendas del deporte como Tommy Haas o Ferrero.
Un elenco de jugadores recreados de manera tan precisa, que no sabremos muy bien si estamos jugando a la consola o viendo un partido por la televisión.

Nadal también está muy fuerte en Virtua Tennis 09.

ayudará a conseguir dinero, experiencia y por supuesto, nos permitirá subir puestos en el ranking mundial de tenistas. Los datos de nuestro personaje quedarán registrados por lo que será posible utilizarlos en partidas online y mejorar (o empeorar) nuestras estadísticas enfrentándonos a los jugadores creados por otras personas. El dinero que ganemos servirá para

Te costará diferenciarlo de un partido televisado

comprar objetos e incluirá nada menos que 800 artículos distintos como equipamiento, raquetas de mejor calidad y también bebidas revitalizantes, ya que nuestro jugador se cansará si nos pasamos con los torneos o los entrenamientos. Otro dato que nos ha gustado de *Virtua Tennis 2009* es que contará con la licencia oficial de la Copa Davis, entre otras competiciones de renombre.

Pero hablemos ahora del aspecto jugable. *Virtua Tennis 2009* mantendrá el toque arcade que le hizo famoso con partidos frenéticos pero agradables de jugar. Se han pulido algunas de las imperfecciones presentes en la anterior entrega como las constantes caídas, una animación que resultaba ciertamente molesta, interrumpiendo constantemente el ritmo del partido. Pues bien, las caídas serán sustituídas ahora por derrapes y errores ocasionales en el juego tanto de nuestro tenista como del contrario y aunque pueda parecer una novedad sin importancia, lo cierto es que este cambio evita un peloteo innecesario -especialmente contra jugadores humanos- y ya no tendremos que esperar a que nuestro adversario cometa algún error. También se ha mejorado el control del personaje ya que será más fácil moverse por la pista y llegar a globos, dejadas o bolas ajustadas. De nuevo, será absolutamente necesario devolver la bola en el momento preciso -un poco antes de que llegue al jugador- porque de esta manera conseguiremos tiros más potentes y evitaremos imperfecciones en el juego.

No hace falta decir que *Virtua Tennis 2009* contará con un aspecto gráfico de lujo mejorando incluso lo visto en el anterior. En esta ocasión los estadios serán vibrantes, llenos de vida y detalle, diferencia especialmente notable en los encuentros a dobles. Eso sí, nos hubiese gustado ver alguna opción en la que se pudiese pedir la famosa 'vista de halcón' pero por desgracia parece que finalmente no será incluída. Por su parte, los jugadores contarán con mejores modelados y sobre todo, con unas animaciones de lujo y gestos personalizados que nos permitirán distinguirlos con facilidad (todo gracias a la magia del 'motion capture'.)

La consolas de la redacción de ROX están echando humo por culpa de este juego, prueba irrefutable de que su calidad no decepciona y eso que aún no hemos podido catar la versión final. ¡Ah y llegará totalmente en castellano!

Sharapova es bella tanto dentro como fuera de la pista.

+ MINIJUEGOS

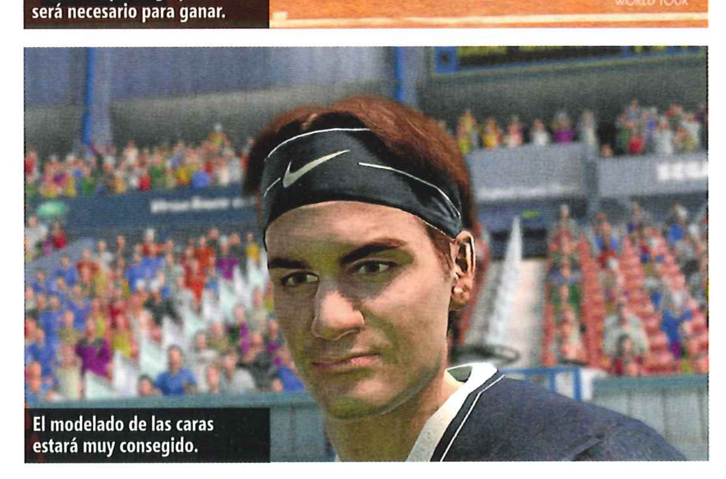
ENTRENA Y DIVIÉRTETE

Uno de los aspectos más divertidos -de siempre- en la saga Virtua Tennis son los minijuegos. En *VT 2009* tendremos un total de 12 minijuegos, cinco de ellos completamente nuevos. Los que más nos han gustado han sido "Zoo Keeper" en el que tenemos que alimentar a unos animales de zoo lanzándoles comida con nuestra raqueta, "Block Buster", una especie de tetris en el que tenemos que destruir bloques de colores devolviendo la pelota y "Pirate Wars" un divertido sucedáneo del clásico juego de mesa "Hundir la flota". Todos los minijuegos se pueden jugar en multijugador y servirán para mejorar diversas características de nuestro tenista... ¡Y para pasarlo de lujo!

El control es casi perfecto. Sencillo y eficaz.

Los saques se realizarán con la clásica barra.

Variar el tipo de golpe será necesario para ganar.



El modelado de las caras estará muy conseguido.



OVERLORD II

Ser más malo que la quina sigue teniendo su aquel. Y más con una legión de esbirros que cumplan nuestros deseos...

Esta segunda parte sigue donde lo dejó la expansión de la primera. Con el viejo Overlord muerto y su retoño suelto en un pueblo en mitad de la nieve. Ese pequeño tiene que sufrir las burlas de todos sus paisanos. Lo que no saben es que es un villano en potencia.

Todo empieza cuando todavía es un enano y los niños del pueblo le están haciendo la vida imposible. Es entonces cuando aparecen los esbirros, sus poderes mágicos y un extraño ejército de aspecto similar al romano. A partir de aquí se precipitan los hechos y comienza la fiesta de *Overlord II*. La forma de jugar sigue siendo la misma, controlando al personaje principal y, a la vez, a una horda de malvados esbirros. Mezcla estrategia y acción, dejándonos al mando de decenas de soldados que no dudarán un instante en obedecer nuestras órdenes. Los cuatro tipos de lacayos siguen estando presentes para aumentar las posibilidades en batallas, aunque ahora son capaces de realizar muchas más acciones. El control sigue siendo tan simple como siempre fue, pero su aspecto ha mejorado tanto que casi parece otro juego.

¿BASADO EN HECHO REALES?
Esta segunda parte trata de reflejar con mayor fidelidad lugares y hechos reales. De esta manera, el enemigo a batir es un 'tuneo' del imperio romano, que responde al nombre de "Imperio Glorioso". Los distintos territorios corren la misma suerte, por ejemplo Nordberg.





TAN DIVERTIDOS

Y tan mortales...

Las grandes estrellas de *Overlord II* siguen siendo los esbirros. Ahora mucho más parlanchines y divertidos. Seguirán vistiéndose con las ropas de sus enemigos, e incluso con las que puedan robar en las casas que vayan saqueando. Además, podremos cogerles hasta cariño, otorgándoles un nombre propio. De esta manera si mueren en combate será una perdida casi irreparable... Si no fuera porque les podemos resucitar en el cementerio de esbirros. Ahora también son más inteligentes, hasta el punto de ser capaces de subir a lomos de lobos y otros bichejos para hacerse más poderosos, usar máquinas de guerra o ayudarnos a pilotar un barco.
Pero lo mejor es que no van a estar solos en su lucha contra las fuerzas del bien. En la versión de prueba que tenemos, hemos podido ver como un cíclope se sumaba a nuestras hordas para allanar el camino.

Parte de la base de la primera entrega, pero aumenta sus posibilidades

» Info

Publica Koch Media
Desarrolla Eidos
Jugadores 1-8
Online Por supuesto

TIENE PINTA...

Imprescindible
No puedo esperar
Pinta bien
No está mal
Necesita mejorar

Battlestation Pacific

Por tierra, mar y aire en pleno océano pacífico

En la calle Mayo 2009

No son pocos los juegos que se han basado en el segundo conflicto mundial. Pero sí que son escasos los que han intentado hacerlo de una manera diferente. Este fue el caso del primer *Battlestation*, que mezclaba estrategia y acción de una forma pocas veces vista. Su continuación llega con ganas de demostrar que merece más atención de la que se le dió en su momento.

Echando la vista atrás, Battlestation Midway tuvo un problema claro, no era precisamente bonito. Por eso Eidos ha echado toda la carne en el asador para que no se repita la misma historia, y todo tiene una pinta extraordinaria. El motor gráfico ha sido rediseñado para que hasta el movimiento de las olas del mar sea capaz de dejar con la boca abierta al marinero más curtido. No se libran tampoco de esta mejora el tamaño de los niveles, ni la cantidad de elementos en pantalla.

Pero si sólo se tratara de una puesta al día gráfica, no tendría mucha razón de ser. Por eso nos presenta 28 misiones nuevas divididas en dos campañas diferentes. Una con el ejército americano como protagonista (y misiones reales de la II GM) y otra con los japos dando 'caña' en una ofensiva que nunca tuvo lugar pero que podrías haber sido posible: una invasión de los Estados Unidos.

El núcleo del juego no se ha tocado, y sigue teniendo un componente muy importante de estrategia con el mapa cenital que nos permitirá dar órdenes a nuestras unidades y ver el desarrollo general de la batalla. Habrá nuevas armas y unidades, pero la mayor innovación es su mecánica de conquista de las islas, mediante el despliegue de tropas con paracaídas y a través del mar. El sistema de control parece ser más accesible, sin esos interminables tutoriales que nos fustigaron en la primera parte. Por el momento lo que hemos podido ver de *Battlestations: Pacific* es de lo más prometedor.

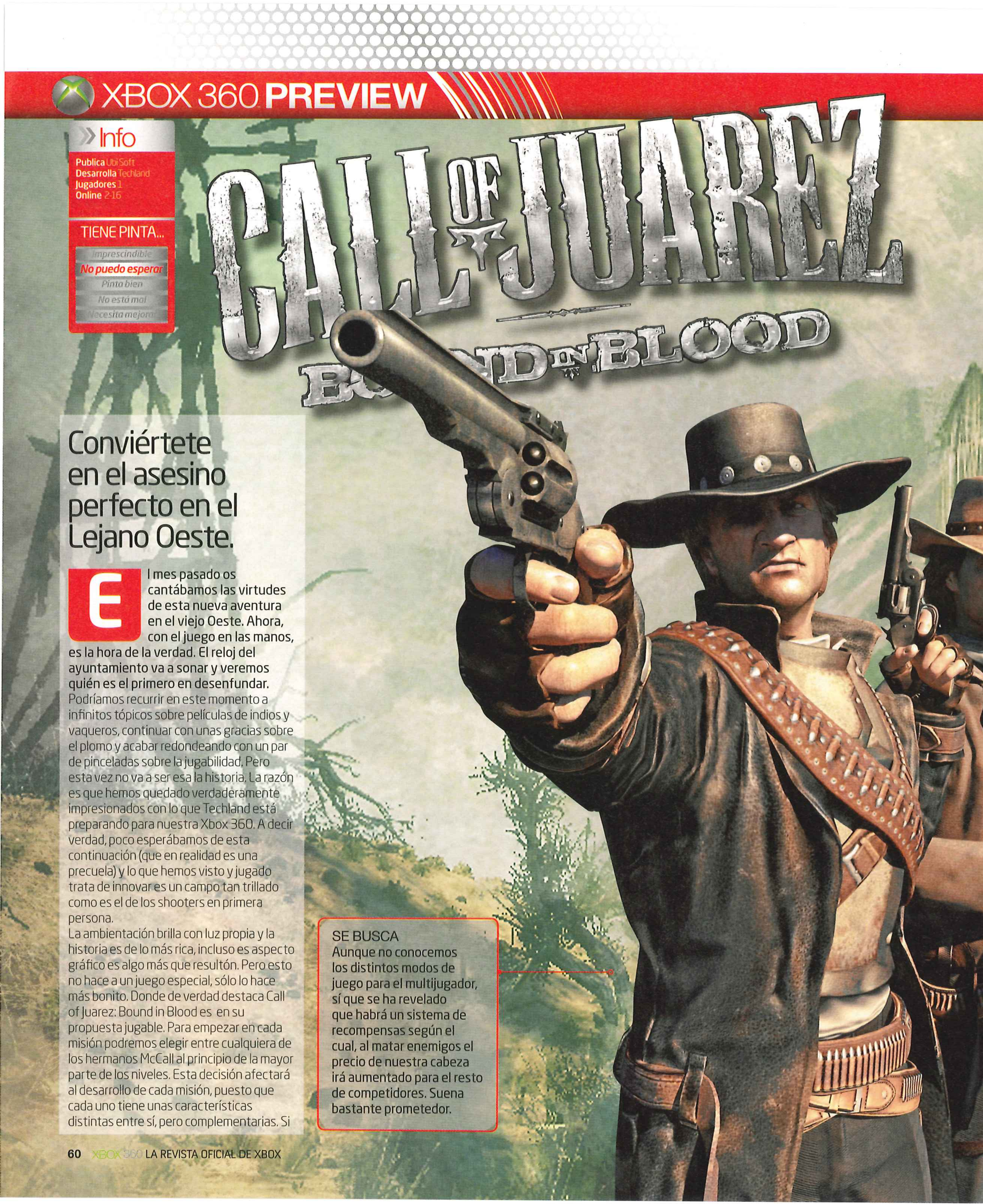


NUEVOS AVIONES
El número de vehículos ha aumentado considerablemente hasta la nada desdeñable cifra de 100 máquinas de guerra. Entre las novedades, los aviones kamikaze de los japoneses y aviones a reacción como Khikka y Shinden.


Una bella estampa de una mortal batalla.


La física de las explosiones ha mejorado.


Los aviones despegan de... ¡los portaviones!



» Info

Publica Ubi Soft
Desarrolla Techland
Jugadores 1
Online 2-16

TIENE PINTA...

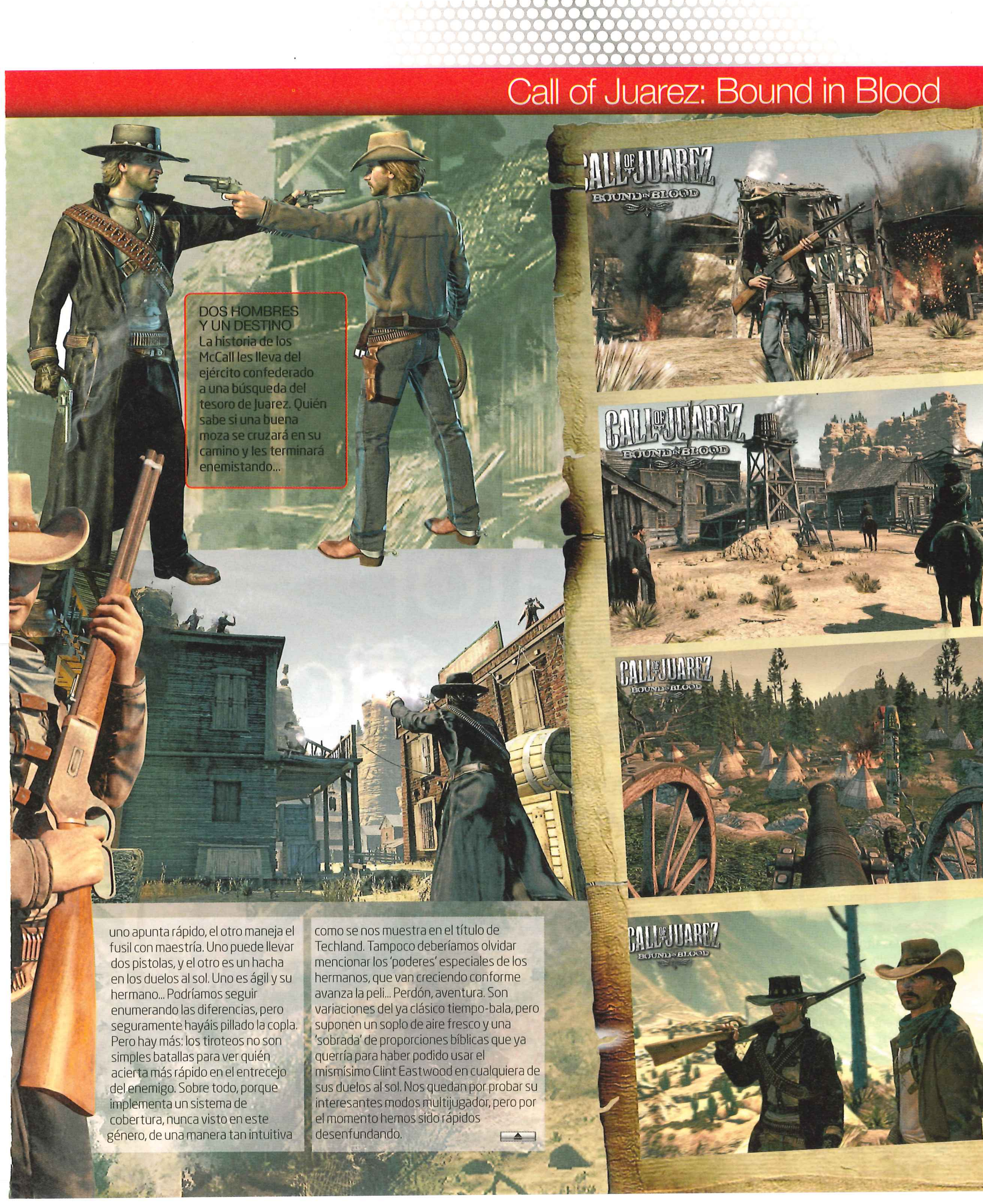
Imprescindible
No puedo esperar
Pinta bien
No está mal
Necesita mejorar

Call of Juarez: Bound in Blood

Conviértete en el asesino perfecto en el Lejano Oeste.

El mes pasado os cantábamos las virtudes de esta nueva aventura en el viejo Oeste. Ahora, con el juego en las manos, es la hora de la verdad. El reloj del ayuntamiento va a sonar y veremos quién es el primero en desenfundar.
Podríamos recurrir en este momento a infinitos tópicos sobre películas de indios y vaqueros, continuar con unas gracias sobre el plomo y acabar redondeando con un par de pinceladas sobre la jugabilidad. Pero esta vez no va a ser esa la historia. La razón es que hemos quedado verdaderamente impresionados con lo que Techland está preparando para nuestra Xbox 360. A decir verdad, poco esperábamos de esta continuación (que en realidad es una precuela) y lo que hemos visto y jugado trata de innovar es un campo tan trillado como es el de los shooters en primera persona.
La ambientación brilla con luz propia y la historia es de lo más rica, incluso es aspecto gráfico es algo más que resultón. Pero esto no hace a un juego especial, sólo lo hace más bonito. Donde de verdad destaca Call of Juarez: Bound in Blood es en su propuesta jugable. Para empezar en cada misión podremos elegir entre cualquiera de los hermanos McCall al principio de la mayor parte de los niveles. Esta decisión afectará al desarrollo de cada misión, puesto que cada uno tiene unas características distintas entre sí, pero complementarias. Si

SE BUSCA
Aunque no conocemos los distintos modos de juego para el multijugador, sí que se ha revelado que habrá un sistema de recompensas según el cual, al matar enemigos el precio de nuestra cabeza irá aumentado para el resto de competidores. Suena bastante prometedor.



DOS HOMBRES Y UN DESTINO
La historia de los McCall les lleva del ejército confederado a una búsqueda del tesoro de Juarez. Quién sabe si una buena moza se cruzará en su camino y les terminará enemistando...

uno apunta rápido, el otro maneja el fusil con maestría. Uno puede llevar dos pistolas, y el otro es un hacha en los duelos al sol. Uno es ágil y su hermano... Podríamos seguir enumerando las diferencias, pero seguramente hayáis pillado la copla. Pero hay más: los tiroteos no son simples batallas para ver quién acierta más rápido en el entrecejo del enemigo. Sobre todo, porque implementa un sistema de cobertura, nunca visto en este género, de una manera tan intuitiva como se nos muestra en el título de Techland. Tampoco deberíamos olvidar mencionar los 'poderes' especiales de los hermanos, que van creciendo conforme avanza la peli... Perdón, aventura. Son variaciones del ya clásico tiempo-bala, pero suponen un soplo de aire fresco y una 'sobrada' de proporciones bíblicas que ya querría para haber podido usar el mismísimo Clint Eastwood en cualquiera de sus duelos al sol. Nos quedan por probar su interesantes modos multijugador, pero por el momento hemos sido rápidos desenfundando.

» Info

Publica Warner Int. Ent.
Desarrolla Grin
Jugadores 1-2
Online Sólo cooperativo local

TIENE PINTA...

- Imprescindible
- *No puedo esperar*
- Pinta bien
- No está mal
- Necesita mejorar



Terminator Salvation

El futuro es ahora. Se acabó esconderse y esperar a John Connor. Ahora somos él, y ha llegado para acabar con Skynet.

Una vez más nos enfretamos a un binomio película-videojuego. En este peculiar partido, por el momento ganan por goleada los títulos lanzados con prisa y poco cuidado. ¿De que bando querrá estar el lider de la resistencia humana? Para perdidos, se trata del juego 'casi' basado en la próxima película de la saga (que realmente es una nueva trilogía). Y decimos 'casi' porque en esta ocasión no se limita a copiar los mejores momentos que veremos en la pantalla grande, sino que tiene un argumento propio que se integra en el puzzle de la saga.

Somo el propio John Connor (que se parece pero no es Christian Bale, cuestión de dinero) en el 2016. Dos años antes de la gran ofensiva. Cuando el gran héroe no es más que un mindundi capaz de coger un arma y poco más. De esta manera según juguemos iremos viendo el cambio entre este soldado y el gran lider que es en el futuro.

Todo empieza con un asalto fallido a la fortaleza de Los Angeles donde está Skynet. Siempre acompañados de una cohorte de soldados sobre los que no tenemos ningún poder de mando, pero que valen para un descosido. Empezarán siendo poderosos, pero conforme avancen las misiones, los poderosos seremos nosotros.

Tiene lugar dos años antes de los hechos que veremos en la película


El uso de coberturas es vital para seguir respirando.


Poca movilidad y mucha potencia, un T-600.



LA HISTORIA



UN FUTURO ALTERNATIVO

Los fans de la saga creada por James Cameron darán palmas al saber que se trata de un capítulo inédito en la historia de John Connor. Uno imprescindible a tenor de los hechos que narra.
Y es que es argumento se sitúa dos años antes de lo que pasará en Terminator Salvation en su versión cinematográfica. Por tanto, el protagonista que veremos no es el líder de las tropas humanas que encarnará Christian Bale, sino un soldado que va forjándose una reputación poco a poco, hasta convertirse en aquel al que tanto teme Skynet en un futuro no tan lejano. De esta manera, mostrará momentos que de otra forma quedarían sin explicación aparente. También hay que señalar que Grin ha tomado la decisión de obviar la serie norteamericana 'Las Crónicas de Sarah Connor'. Otra línea temporal...

¡Para eso somos los protas de toda la saga! El hecho es que tendremos que apoyarnos y ayudar continuamente al equipo para poder superar las distintas fases de *Terminator Salvation*. Estas serán en concreto nueve en las que tendremos que luchar desde una vista en tercera persona, mientras hacemos un uso intensivo de las coberturas, muy al estilo Gears of War. Para darle algo más de variedad se han incluido también tres partes sobre raíles en las que nuestra preocupación será unicamente darle al gatillo hasta que duelan las falanges. Estas son además las únicas partes de *Terminator Salvation* en las que usaremos armas de plasma. Durante el resto de la aventura las ametralladoras, lanzamisiles, escopetas y similares serán el pan de cada día.
Cosas de la línea temporal de la saga, que determina que en el momento en que se desarrollan los hechos, las poderosas armas de plasma eran grandes armatostes. Pero como el tiempo les pesa a ambas facciones de la guerra, también los terminators son versiones más antiguas de las máquinas de matar que conocemos. Serán menos resistentes de lo que el amigo schwarzenegger nos tenía acostumbrados, pero aún con esas serán duros de matar.
Con todos estos elementos, parece que estamos hablando de un shooter en tercera persona poco original, casi típico. Por suerte sabe incluir varios detalles que le dotan de personalidad propia. En primer lugar está el hecho de que nuestra energía no se recupera de la manera habitual. Tan sólo cuando acabamos el combate. Esto hace que nuestra estrategia vaya variando conforme recibimos disparos, haciendo las


Las moscas nunca antes habían sido tan gordas.

Una de las mejores adaptaciones de la temporada

batallas más variadas.
El otro detalle que nos hace atisbar algo de esperanza al pensar en *Terminator Salvation* es su modo multijugador a pantalla partida. Dos jugadores podrán desarrollar estrategias y cubrirse de los ataques enemigos. Nada de juego online, pero aún con esas, se muestra como una opción divertida y que nos hace explotar las posibilidades del título de Grin.
El tercer detalle que nos ha gustado es el hecho de que desde el estudio hayan querido hacer que la amenaza enemiga pueda atacar desde cualquier parte, y no sólo desde el frente. De este modo las emboscadas estarán a la orden del día. Quizá no estemos hablando de un juego perfecto, pero es posible que nos hayemos ante una de las mejores adaptaciones cinematográficas de la temporada.

Info

Publica Codemasters
Desarrolla Asobo Studio
Jugadores 1
Online 2-16

TIENE PINTA...

- Imprescindible
- **No puedo esperar**
- Pinta bien
- No está mal
- Necesito mejorar

Fuel

Cuando se acabe el mundo, nos dedicaremos a echar carreras por la geografía estadounidense...

Ya os contamos el mes pasado las bondades de este juego de carreras creado por los franceses de Asobo Studio y como se trataba del primer juego que aprovecha el cambio climático para añadir factores jugables. Pero *Fuel* es mucho más.

Se trata de una experiencia nueva, de un ejercicio de libertad total como nunca se había visto hasta la fecha en el género. Esto es porque es mucho más que una serie de cifras mareantes de kilómetros cuadrados de pista y de mapeado, nos pone en una situación en la que tan sólo tenemos que ir del punto A al B. Fin de la historia. ¿Parece simple? Pues no lo es. En la práctica es algo parecido al París-Dakar pero sin peligro de quedarnos tetrapléjicos con una duna inesperada. Hay que fijarse continuamente en nuestro GPS y tratar de seguir una ruta rápida y segura. No vale con tirar en línea recta acelerando a fondo. Y es que si esto fuera posible ¿que diversión podría tener *Fuel*?

Por eso es tan divertido y diferente. Avanza a lo loco y puede que acabes a 10 kilómetros al este de la meta, o que una pared de roca te corte el camino y tengas que dar la vuelta. La geografía de Estados Unidos, que es donde está localizada la acción del título de Asobo, da para eso y mucho más. Por eso se han tomado miles de fotografías por satélite para casi clavar cada uno de los pequeños recovecos en los distintos parajes que recorreremos y que irán desde bosques a montañas, pasando por carreteras heladas, zonas volcánicas e incluso alguna que otra ciudad abandonado.

Y es que no hay que olvidar el argumento de ***Fuel*** es decir, eso de que el cambio climático ha obligado a los Estadounidenses a abandonar sus casas y emigrar a otras zonas donde la temperatura y las inclemencias meterorológicas permitan la vida. Los pocos que se quedan, se dividen en tribus y se organizan carreras para luchar por el combustible que queda en el país. No habrá items especiales para hacer la puñeta al enemigo, pero sí un montón de sucesos climatológicos extremos que pueden reventarnos esa preciada carrera perfecta.


Después de Fuel no te quejarás de una lluvia en fin de semana.



BAJO CONTROL

LA DIFERENCIA ESTÁ EN LOS DETALLES

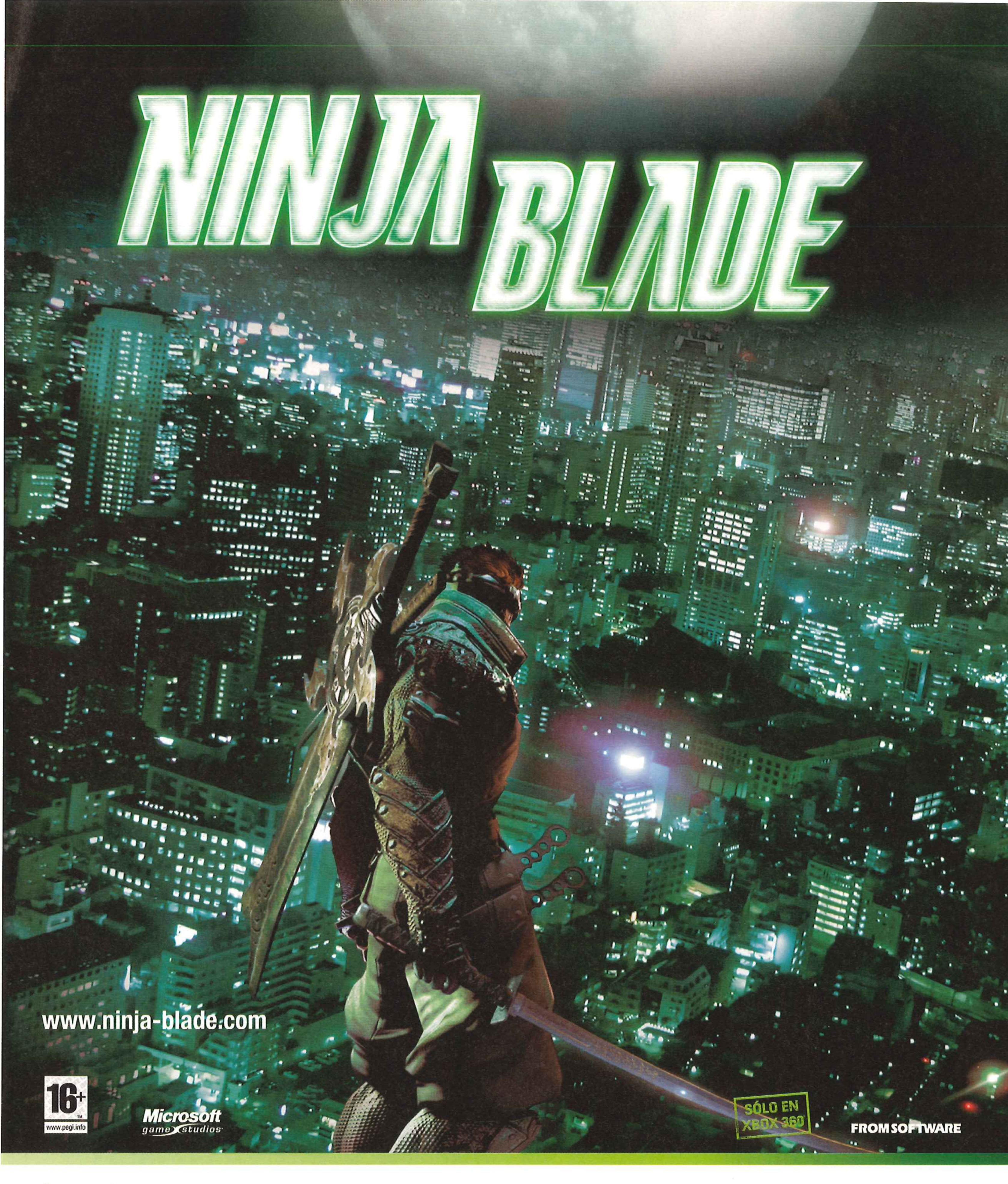
Lo que hace que unjuego destaque de verdad entre la competencia son los detalles que lo hacen único. En Fuel estos se encuentran en los vehículos, coches, motos, quads, buggys al más puro estilo Mad Max (hasta un total de 75 máquinas sin licencias de ningún tipo), y totalmente personalizables por el jugador. Pero no sólo es esto. Por ejemplo podremos abandonar la carrera y simplemente sentarnos a esperar la puesta de sol en una cornisa, con hasta 40 km de visibilidad sin atisbo de niebla ni 'truquillos' gráficos. ¡Que romántico!

Tampoco está nada mal el editor de carreras, que nos permite crear nuestras propias pruebas con total sencillez en menos de cinco minutos (por si no son suficientes los más de 70 pruebas diferentes que incluye. De alguna manera habrá que aprovechar los 14.000 kilómetros cuadrados de terreno y los más de 100.000 (sí, seis ceros) de carreteras.

El París-Dakar más apocalíptico de la historia.

"¡Desgraciao que por la izquierda no vale!"

Y el hombre del tiempo dice que no habrá chubasco...


NINJA BLADE
www.ninja-blade.com
16+
www.pegi.info
Microsoft game studios
SÓLO EN XBOX 360
FROM SOFTWARE

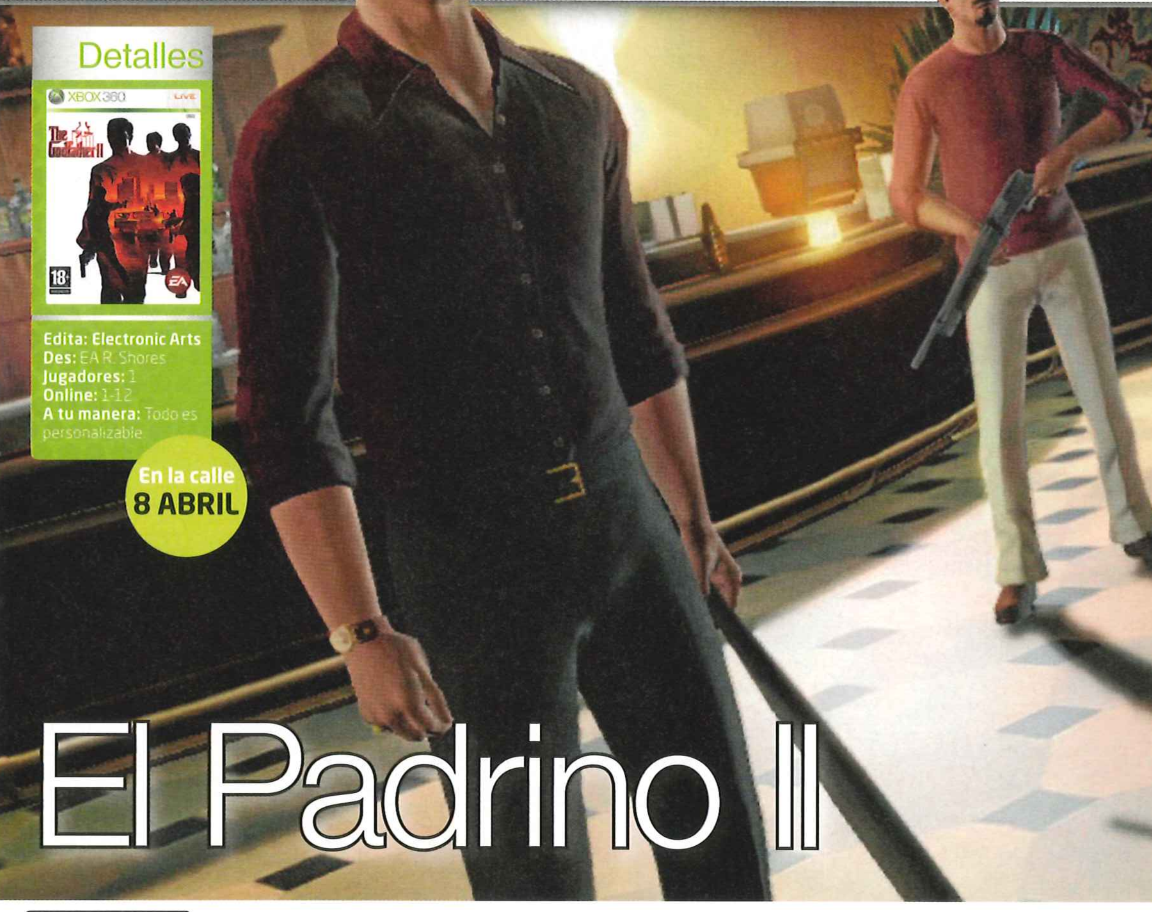

TOKIO, SIGLO XXI,
SÓLO TÚ PUEDES EVITAR
LA EXTINCIÓN DE LA
HUMANIDAD
Conviértete en el Maestro Ninja Ken Ogawa
y adéntrate en un espectacular juego de acción que te
dejará sin aliento.
Domina un gran arsenal de armas y habilidades
como la visión ninja, la velocidad sobrehumana y los
golpes mortales definitivos.
attack!
Y
XBOX 360.



REVIEWS

La última guía para tus compras – todos los nuevos [...]e Xbox 360 analizados y puntua[...]

CONTENIDOS



Detalles

Edita: Electronic Arts
Des: EA R. Shores
Jugadores: 1
Online: 1-12
A tu manera: Todo es personalizable

En la calle 8 ABRIL

El Padrino II

AUTOR: OXM Lázaro



Planifica cuidadosamente tu ascenso hasta lo más alto de Nueva York

El síndrome post-*GTA* que, por regla general, suele sufrir la industria del videojuego no ha sido tan grave con la aparición de la cuarta entrega. Sólo *Saint's Row II* se ha atrevido a plantarle cara, al menos hasta la aparición de *El Padrino II*, que se aleja lo suficiente del concepto del juego de Rockstar (aunque no lo parezca por las pantallas), que es dificil hasta compararlo con *Grand Theft Auto.*

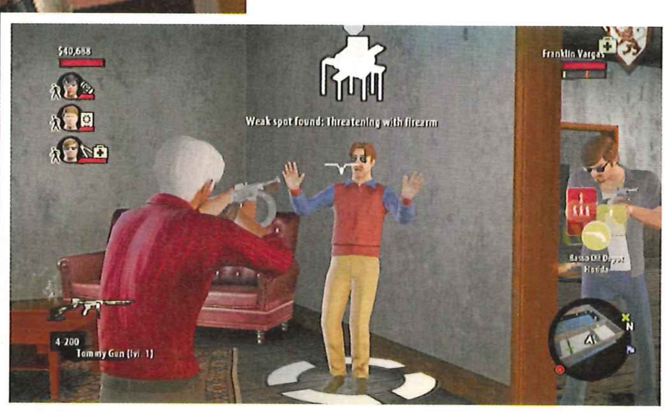
Un desmesurado menú de personalización de personaje y un tutorial que tendrá lugar en tierras cubanas nos prepararán para ser "Don" en la versión virtual de Nueva York más pequeña que hemos visto nunca en un videojuego. A primera vista, todo en el juego parece similar a *GTA* y las decenas de imitiaciones que llevamos viendo desde hace años:

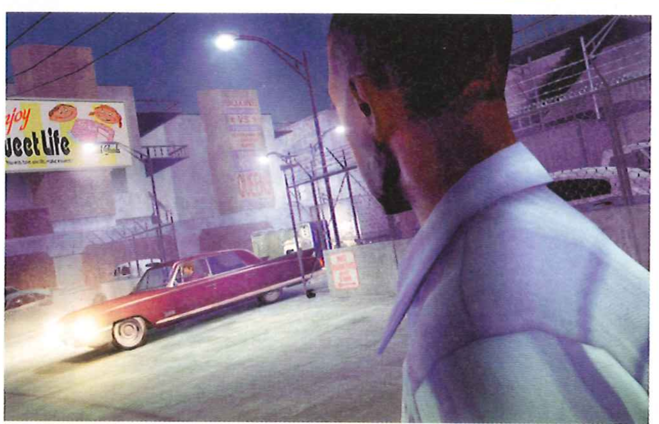
EN UN PISPÁS

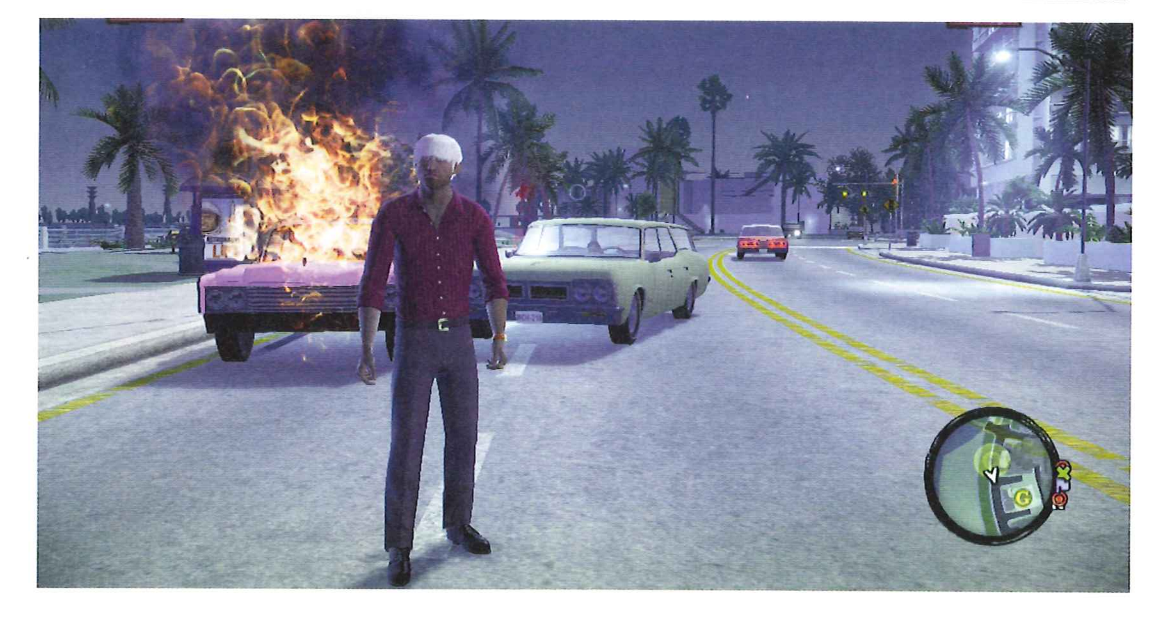
¿Qué es?	Se parece a...	¿Para quién?
Una versión algo surrealista de El Padrino.	EL Padrino, a Grand Theft Auto, a Saint's Row.	Aspirantes a Don de mini NY.

"Fiesta en Valladolid y yo currando como un venao".

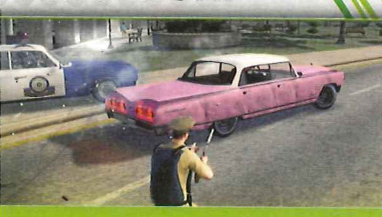








PARA SER UN BUEN DON:



1/ No te pases extorsionando a los dueños de los locales... si les matas, te quedas sin encargado.

2/ No te cortes, aunque estés junto a una comisaría; la policía está comprada... o es totalmente sorda.

3/ Algunas puertas no se rompen con dinamita... pero sí con puños.

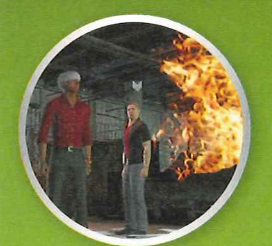
4/ Aunque muchos de los personajes tienen mechero (y lo enseñan de vez en cuando), solo los pirómanos pueden incendiar las cosas. Otra de las curiosidades del título de EA.

podrás robar coches, golpear a cualquier transeunte (que no son muchos), disparar armas de fuego... La mayor diferencia radica en que *El Padrino II* es más un juego de estrategia que una aventura o un título de acción.

Tu objetivo en el juego será convertirte en Don, algo que te obligará a tener en cuenta una buena cantidad de elementos. Desde el comienzo del juego, serás instruído en las artes del robo, el asesinato, la intimidación, el chantaje... con el objetivo de arrebatarle las propiedades a las demás familias de "Mini-Nueva York" y mantener a los enemigos fuera de ellas. Aquí es donde entra el factor estratégico del juego. Tendrás varias formas de hacerte con una tienda, un prostíbulo o cualquier otra propiedad de la mafia, lo importante es como gestionarlo de la mejor manera. Por ejemplo, puedes darle una paliza al dueño de un comercio para convencerle de que te de parte de sus beneficios; para proteger tu inversión, puedes pagar todos

TIENES CLASE, ¿QUIERES UNIRTE A LA FAMILIA?

SELECCIONA A TUS SOLDADOS
Cada trabajo requerirá un tipo diferente de soldados



PIRÓMANO
Estos obtusos amantes del fuego serán capaces de "anular" el beneficio de un local enemigo durante un tiempo. Además, el edificio afectado quedará fuera del "anillo criminal".



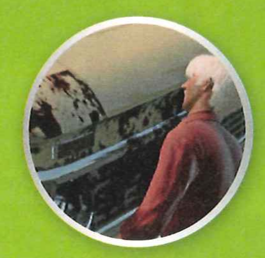
"CERRAJERO"
Todos los comercios cuentan con una caja fuerte a la que solo tendrás acceso si cuentas con uno de estos en tus filas. Todos los comercios guardan 1000$ en la caja.



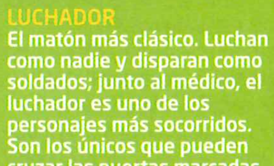
INGENIERO
El ingeniero puede hacer un agujero en una valla para facilitar la entrada a una zona y destruir la caja de fusibles de un edificio para evitar que los enemigos pidan refuerzos por teléfono.



MEDICO
Los médicos son extremadamente valiosos. Lucharán y utilizarán las armas como los demás, pero si tú o uno de tus hombres es herido, rellenará su energía.



EXPERTO DEMOLEDOR
Los expertos en demoliciones pueden hacer explotar un local entero y destruir las puertas marcadas con un cartucho de dinamita.



LUCHADOR
El matón más clásico. Luchan como nadie y disparan como soldados; junto al médico, el luchador es uno de los personajes más socorridos. Son los únicos que pueden cruzar las puertas marcadas con un puño.



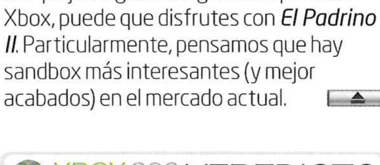


Cada situación requiere un tipo de 'soldados'



los matones que puedas permitirte para que se deshagan de enemigos que te quieran arrebatar el comercio. En todo momento tendrás que supervisar todos tus locales mientras intentas hacerte con los de las familias rivales, ya que los matones que los protegen no son inmunes, ni mucho menos.

En tu periplo por amenazar, extorsionar y golpear, irás necesitando compañero que te echen una mano. Cada uno de estos compañeros tendrán diferentes habilidades (en la columna de la izquierda está explicado) que te permitirán llevar a cabo tus malvados planes de casi cualquier forma imaginable. El juego tiene un componente estratégico bastante más profundo que de acción, pero eso no ha impedido a Electronic Arts la inclusión de un modo multijugador, totalmente arcade y "mata-mata", para un máximo de doce jugadores. Si eres un gran fan de la trilogía de Coppolla y no te importa sembrar el terror en una ciudad de juguete con la complejidad gráfica digna de la primera Xbox, puede que disfrutes con *El Padrino II*. Particularmente, pensamos que hay sandbox más interesantes (y mejor acabados) en el mercado actual.



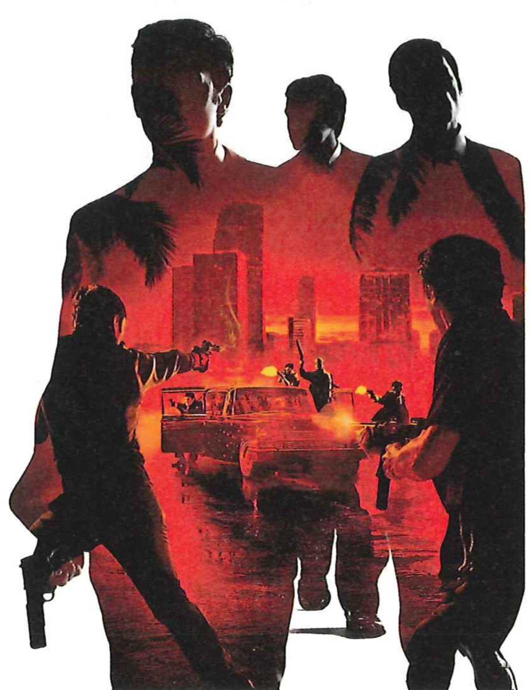


XBOX 360 VEREDICTO
LA REVISTA OFICIAL DE XBOX

- ✓ El doblaje al castellano es increíble
- ✓ El sistema de compañeros y mejoras
- ✓ Tiene modo multijugador
- ✗ Su engine 3D parece de Xbox (la 1ª)
- ✗ La ciudad es pequeñísima y poco real

PUNTUACIÓN
La mafia nunca había sido tan estratégica.






»Detalles
XBOX 360
X-MEN ORIGINS
WOLVERINE
18
En la calle
29 MAY
Edita: Activision
Des: Raven Software
Jugadores: 1
Online: No
A tu manera: Mata como quieras
MÁS
en xbox.com


Dientes de Sable vs Lobezno. Épico.

Lobezno X-Men: Los Orígenes

El mutante con peor humor, salido de la mente de Stan Lee, se mosquea al excavar en su truculento pasado.

EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece a...	¿Para quién?
Un juego de pegar a todo quisqui, basado en una peli.	Desde Streets of Rage hasta las Tortugas Ninja	Devoradores de cómics y fans del personaje.

Un bañito en Adamantium y hala...

Para nosotros es ese entrañable hombre con garras afiladas y pelos hasta en el cielo de la boca. Aquel tierno mutante con traje amarillo y azul que no hacía más que incomodar al profesor Xavier y a su líder en la Patrulla-X, Cíclope. ***Lobezno,*** que destacaba en los cómics y en aquella genial serie de dibujos se ha hecho mayor. Ahora, como un Pinocho moderno, ha logrado traspasar las barreras de la ficción para hacerse de carne y hueso. Aunque ha sido Hugh Jackman quien ha tenido que prestarle el cuerpo.

La sangre preside cada una de las peleas

Han pasado tres películas para que el personaje tuviera la trascendencia que sus fans demandaban, pero por fin llega a la gran pantalla *Lobezno X-Men: Los Orígenes*, con el correspondiente videojuego haciéndole de escolta de lujo. Por suerte, al contrario de lo que viene siendo habitual, Raven Software (los responsables del proyecto) se ha desmarcado de los cánones habituales, exprimiendo hasta el tuétano las raíces del personaje. Todo, con el fin de dar, al fin, el juego que los fans de ***Lobezno*** siempre han deseado jugar.

Como no podía ser de otra forma, se trata de un título en el que debemos acabar con hordas y hordas de enemigos, con la única ayuda de nuestras garras y la friolera de hasta casi 100 combos diferentes. A tenor de esta descripción, podría parecer uno más de la lista de juegos abominables. Nada más lejos de la realidad. Estamos, sin duda alguna, ante la mejor adaptación de las aventuras de Logan Keller jamás creadas.
Las razones para justificar esta afirmación podrían dar para escribir un libro, pero la más obvia y satisfactoria es el hecho de que por fin somos una bestia parda sin piedad ni escrúpulos a la hora de matar. En resumidas cuentas, Raven no se ha cortado un pelo a la hora de plasmar con todo detalle la violencia que siempre ha destilado el personaje. No será raro que la sangre inunde la pantalla con cada muerte, incluyendo toda suerte de desmembramientos y 'destripadas' varias. Ni siquiera el protagonista se salva de este filtro +18, ya que han querido plasmar el factor de regeneración como nadie se había atrevido a hacer. Sólo hay que recibir un misil en pleno torso para ver las entrañas del protagonista y luego, poco a poco, irá regenerándose de una manera ciertamente espectacular.
Este pequeño detalle es posible gracias a las virtudes del sobreexplotado *Unreal Engine 3*. Este motor gráfico también es el culpable de la idea inicial de los desarrolladores de eliminar todas las escenas pregrabadas y dar el control al jugador. Pero esto ha terminado siendo una verdad a medias. Es cierto que muchas de las escenas de acción más salvajes las controlamos directamente, pero no es así con algunas otras. Aun a pesar de esto, el *UE 3* da la talla en todo momento, con un aspecto imponente de todos y cada uno de los parajes que visitemos. La única pega puede llegar a ser la repetición de enemigos, pero eso es más una tara del género 'Yo contra el barrio', que un fallo en si mismo.
Y ya que estamos con las pegas inherentes al género, hay que destacar la manera en que se ha solucionado la monotonía de tener como única tarea cercenar miembros y cortar cabezas. Tan fácil como añadir un sistema de experiencia al estilo juego de rol que nos permita potenciar nuestras habilidades como buenamente queramos. Por si fuera poco, las habilidades de ***Lobezno*** van creciendo poco a poco para que nuestro 'galletero' siempre tenga una nueva María Fontaneda con la que deleitar su paladar...

4 MANERAS DE MATAR



1/ La más común es acabar con los enemigos con un combo de golpes acabado con un desmembramiento.

2/ La embestida desde la distancia y acabada con un remate al enemigo en el suelo también es común.

3/ Se puede utilizar el escenario para atravesar a los enemigos

4/ Las luchas con los enemigos finales requieren coordinación y el uso de una estrategia concreta de ataque. Una vez encontrada, serán coser y cantar.

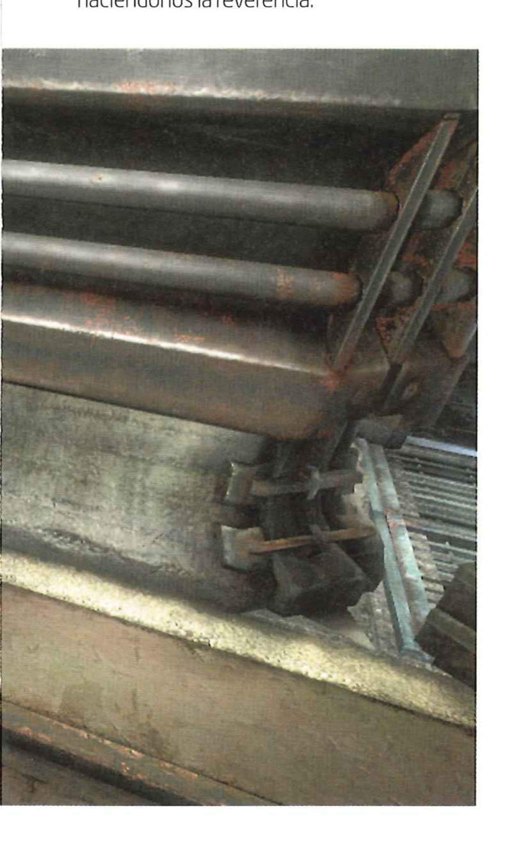




La mejor adaptación cinematográfica que hemos visto en Xbox 360



Hay que añadir unas cuantas dosis de exploración (diluidas por un poder innecesario, que nos permite ver el camino a seguir), unos cuantos niveles a los mandos de una ametralladora, multitud de enfrentamientos épicos (agarraos los machos cuando lucheis contra el centinela) y muchos secretos escondidos para motivarnos a repetir las misiones una vez que la historia principal esté completamente desvelada.
Ésta sigue de una manera laxa el argumento de la película, con ciertos paralelismos en cuanto a localizaciones y personajes, pero añadiendo nuevos mutantes, escenarios y enfrentamientos para Lobezno. Por ejemplo, explica con detalle el origen de la rivalidad con Dientes de Sable o el proyecto Arma X y el recubrimiento de Adamantium, pero pasa de puntillas por la infancia del protagonista. El resultado son más de 10 horas de aventura de aporreo de botones 'non-stop', en las que no aparecerá prácticamente en ningún momento un atisbo de aburrimiento. Incluso, la inteligencia artificial de los enemigos parece que cumple sobradamente en gran parte de las ocasiones, con una dificultad perfecta para no desesperarnos, ni hacer que todo parezca un paseo militar con marines haciéndonos la reverencia.



Si bien es verdad que las rutinas de los enemigos de mayor tamaño son, en ocasiones, demasiado obvias, los enfrentamientos contra varios soldados son un verdadero espectáculo técnico y jugable.
Y ahora es cuando llegamos a la gran virtud de *Lobezno X-Men Los Orígenes*. Su sistema de control, tan simple y accesible que cualquiera con más de tres dedos en las manos será capaz de desplegar todo el poder de este mutante. Es cierto que en ocasiones se hace innecesario aprender nuevos movimientos (otra de las lacras del género), pero el título sabe obligar al jugador a variar su estrategia según al enemigo con el que se enfrente. Hicimos la prueba en la redacción, dejando a un novato jugar con el juego ya avanzado. El resultado fue que tras cinco minutos de morir, nuestro conejillo de indias era capaz de realizar una gran variedad de movimientos, y aguantar combates contra varios enemigos simultáneamente. ¡Qué mejor prueba que ésa!
Si además se es fan del personaje, hay toneladas de pequeñas perlas para deleitarse: los trajes de los cómics, portadas y vídeos...
Si unimos todos estos ingredientes, y además le añadimos un doblaje extraordinario, a la altura de la película del mismo nombre, el resultado es un beat´em up excelente (que no perfecto), de lo mejor de su género en lo que va de año, y la mejor adaptación cinematográfica que hemos visto desde que Xbox 360 salió al mercado. Se nota que la gente de Raven Software empezó a desarrolar el título meses antes incluso de saber que iba a acabar basándose en una superproducción. A nosotros nos ha encantado y por eso Gustavo anda siempre con las garras de Lobezno puestas de un lado para otro.

XBOX 360 VEREDICTO

LA REVISTA OFICIAL DE XBOX

- ✓ Aspecto técnico imponente
- ✓ Lo más bestia en tiempo
- ✓ Perfecto para fans
- ✗ No tiene multijugador
- ✗ A la larga, se repite

PUNTUACIÓN 8,6

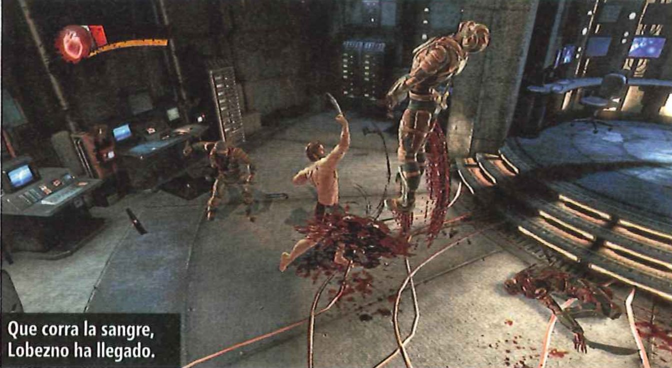
Con las garras bien afiladas.

UNA PELÍCULA A LA ALTURA

Se trata de uno de los grandes estrenos para el verano, y a buen seguro que copará gran parte de la recaudación durante las semanas que esté en cartel. Hugh Jackman vuelve a encarnar a ***Lobezno***, esta vez explicando sus orígenes en un guión creado por David Benioff, con la colaboración del propio Jackman. Éste, además, ha tratado de ponerse físicamente a la altura del personaje. Esto es así hasta el punto de que se llegó a marcar como objetivo que las venas de sus brazos dieran miedo de verdad. Si tiene éxito se está hablando ya de una secuela e incluso de una nueva trilogía.



Nada como quitar granos de las chepas...



Que corra la sangre, Lobezno ha llegado.

Detalles

Guitar Hero Metallica

En la calle 22 MAY

Edita: Activision
Des: Neversoft
Jugadores: 1-4
Online: 1-4
A tu manera: Elige a tu personaje

MÁS en xbox.com

¿Sabías que?
SUS MOVIMIENTOS
Los cuatro componentes de Metallica se sometieron a largas sesiones de captura de movimientos. Los pobres no se apañaban al hacer playback de sus canciones más antiguas. No se acordaban.

Tocar con el doble pedal es de lo más difícil.

Guitar Hero: Metallica

Los dioses del metal ya tienen su videojuego

AUTOR: OXM Maeso



Dijeron que no a Napster y a las descargas ilegales, pero los viejos dinosaurios del metal, la banda más potente jamás creada, ha dicho sí al mundo de los videojuegos. Metallica hasta las trancas.

EN UN PISPÁS

¿Qué es? Una nueva entrega de *GH* dedicada a la famosa banda.

Se parece a... A *GH Aerosmith*, pero mucho más cañero y currado.

¿Para quién? Para fanáticos de Metallica y fans de *Guitar Hero*.

Después de tener que escuchar a Coldplay o a Radio Futura, entre otras lindezas, en el último *Guitar Hero World Tour*, había que dar un golpe encima de la mesa y devolver a la saga a la senda del metal, que nunca debió abandonar. Y qué mejor forma que llamar a los reyes para que pongan un poquito de orden. Después del exitoso *Guitar Hero Aerosmith*, el formato 'monobanda' llega con una versión mucho más trabajada y que ya incluye la posibilidad de tocar con todos los instrumentos y extras de *World Tour*. Llega, ni más ni menos, ***Guitar Hero Metallica***.



Se pueden ver todas las canciones como vídeos musicales.



Emula a James Hetfield a la guitarra y a la voz.

El doble bombo es un reto para maestros.



Jugar con tres amigos a ser Metallica. Genial

Podremos crear a nuestra propia banda.



Puedes ponerle un doble pedal a la batería y 'flipar'

La banda de James Hetfiedl, Lars Ulrich, Kirk Hammett y Robert Trujillo protagonizan el que, a nuestro humilde entender, se trata del mejor *Guitar Hero* lanzado hasta la fecha. Y esto lo decimos por lo trabajado del juego, los extras que incluye, el diseño, los personajes, todas las funcionalidades que trajo consigo *Wolrd Tour* y algunas más de propina y, también, por el tremendo Track List que incluye, tal vez no muy extenso, no tanto como una entrega 'convencional' (he aquí una de sus escasos 'peros'), pero de una calidad incuestionable. Además, es una lista de temas elegidas por el grupo, que incluye sus canciones más míticas y un chorro de temas de otros grupos, que les han marcado, influenciado, etc.

Los cuatro jinetes

Además de un juego de *Guitar Hero* treméndamente completo, ***Guitar Hero Metallica*** es, ante todo, un objeto de deseo, de culto, de coleccionismo obligado, para los millones de fans que la banda atesora en medio mundo. Tanto, que da igual que tengas una Xbox 360 o no en casa. Es que si eres fan de Metallica, tienes que comprarte una, aunque el único juego que vaya a lucir tu estantería sea este. Porque el título es mucho más que un puñado de canciones para interpretar con las guitarras, micro y batería de Guitar Hero.

El rollo documental que incluía el juego de Aerosmith fue un buen regalo para los seguidores del grupo, pero el título de Metallica viene mucho más cargado de regalos. Lo primero, las impresionantes escenas con los alter ego virtuales de los miembros de la banda. Los chicos de Metallica se sometieron a interminables sesiones de captura de movimientos y, así, llevan al juego sus movimientos más característicos. Por supuesto, puedes meterte en sus pieles y, además, formar tu propia banda, un grupo que se irá de girá con Metallica como sus teloneros y que tocará todas esas canciones de otros grupos que 'los chicos' han querido incluir en el juego.

Un extra excepcional son los llamados 'Metallifacts', que se desbloquean al superar cada canción. Esto te permite visionar las actuaciones, como si se tratasen de vídeos musicales genialmente realizados y donde se van apuntando cientos de curiosidades de cadau ▶▶


King Diamond, dándolo todo en el escenario.

CASI DE VERDAD



UNA BANDA DE CULTO

El argumento nos empieza colocando como la genial banda californiana para, después de un concierto, colocarnos en el papel de una banda tributo que busca labrarse un nombre hasta estar a la altura de Metallica, sus ídolos. La gente de Neversoft no ha tenido que imaginar demasiado puesto que según nos confesaron en sus estudios, realmente existió una banda tributo nórdica tan fiel y con tanto talento que James Hetfield y compañía les acabaron dejando subir al escenario en uno de sus concierto por todo el globo. El sueño de todo fan.
La presentación de las escenas intermedias seguirá el estilo de dibujos animados que siempre ha caracterizado a la saga.

Desbloqué actuaciones inéditas de Metallica

no de los temas. Es genial sentarse a ver cómo los dobles virtuales de Metallica interpretan 'For Whom the Bell Tolls' y leer todos los datos y anécdotas raras sobre la canción. Y esto está disponible para sus canciones y para todas las de las otras bandas. Además, cada canción desbloqueada contiene su letra completa y un montón de información complementaria.

Pero en el apartado de los extras, avanzar en el juego no hace sino premiarte con decenas de preciados regalos: videos con actuaciones inéditas del grupo, entrevistas, los vídeos de cómo realizaron el juego, actuaciones en directo desde una cámara en el mismo escenario junto a Metallica, etc. Obsequios impagables si eres un fan del grupo.

Más difícil

Una de las críticas más recurrentes que han recibido los creadores de *Guitar Hero* es la supuesta pérdida de dificultad que ha sufrido la saga con su última entrega, *World Tour*. Todos los que piensan así van a llevarse una grata sorpresa cuando se enfrenten a ***GH Metallica***, porque la dificultad se nota en cada compás, en cada riff, en cada redoble de la batería. Y, sobre todo, en la batería. El modo de machacar los parches de Lars Ulrrich no es ni medio normal y por eso la dificultad de muchos de los temas de Metallica se nota en los cortes del juego. Pero como para el mítico, y bajito, batería esto no era suficiente, le ha añadido al juego la posibilidad de acoplar en la batería un segundo pedal (que se venderá por separada al módico precio de 10 euros). Sólo se podrá 'disfrutar' de este doble pedal machaca-tobillos en las canciones que así se indican del track list, donde está presente el llamado modo 'experto plus'. En este modo, la línea de batería que se interpreta con el periférico de Guitar Hero es casi una copia exacta de la ejecución real. Vamos, que si consigues superar el modo 'experto plus' de 'Battery', es que eres capaz de subirte a un escenario, con la 'batera' de Lars, y acompañarles en directo sin pestañear. Ahí es nada.
Lo bueno de esta entrega es que incluye todas las novedadses, completas, que pudimos disfrutar en World Tour. Eso incluye el modo 'Estudio de grabación', la completa aplicación para crear nuestras propias canciones y subirlas al Live. Por eso, tal vez esta es la mejor opción para muchos de vosotros que no comprasteís *World Tour* porque no os llamaba la atención la lista de canciones.
A nosotros se nos ponen los pelos como escarpias con sólo escuchar los primeros compases de 'One'. Así que adoramos este completo título, tributo y homenaje a una de las mejores bandas de la historia.


La guitarra también es más difícil que en WT.

XBOX LIVE

Batallas de bandas cuatro contra cuatro y también la posibilidad de jugar contra un sólo rival con cualquier de los instrumentos disponibles.

IMPLICADOS



UNA COLABORACIÓN DE LO MÁS ACTIVA

La colaboración de los miembros de la banda con Neversoft a la hora de realizar esta nueva entrega de la saga ha sido total. Por un lado James Hetfield y Lars Ullrich han estado implicados en el proceso de desarrollo. Un buen ejemplo sería la idea del doble pedal de bombo, que salió de la mente del batería de Metallica, Ullrich. Pero no se quedaron ahí, sino que participaron en maratonianas sesiones de capturas de movimientos para todos y cada uno de sus temas incluidos en GH: Metallica. Estos a su vez no estaban seleccionados al azar sino que los miembros del grupo los eligieron, tanto para sus propios temas como en el caso de las otras 20 canciones de otros artistas.

Finalmente, la verdadera prueba a la que sometieron al nuevo juego de Neversoft fue la del público más exigente, los hijos de Lars Ullrich, que probaron exhaustivamente el juego durante el proceso de desarrollo para comentar a su padre todos los pequeños cambios y mejoras que podrían ir incluyendo.

BÁJATE ESE TEMAZO

LAS DESCARGAS A LA BASURA

La política de Activision respecto a su saga Guitar Hero ha sido la de actualizar sus juegos con nuevos temas a través de Xbox Live. Tanto es así que para Guitar Hero World Tour se estrenó el último disco de Metallica, Death Magnetic, a la vez en Xbox Live que en las tiendas de música de todo el mundo. Su precio era, y es, de 1440 Ms (17,28€ al cambio). Pues bien, esta es la única descarga que se va a poder usar en Guitar Hero Metallica. Si bajaste cualquier otro disco o canción tendrás que volver a poner tu viejo disco de Guitar Hero World Tour. Es lo que tienen los juegos creados para gloria de una única banda.

XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL DE XBOX VEREDICTO

- ✓ Excelente diseño
- ✓ Cargado de extras para fans
- ✓ Doble pedal
- ✓ Lista de canciones 'brutal'
- ✗ Hacen falta más temas

PUNTUACIÓN
Excelente entrega, obligada para fans
9,4

»Detalles

En la calle **4 ABRIL**

Edita: Warner Bros
Des: Grin Barcelona
Jugadores: 1
Online: No
A tu manera: Trajes al completar el juego

MÁS en xbox.com



Podrás empujar objetos y usarlos como cobertura.

Los niveles se reparten entre Wesley y Cross.



Wanted: Weapons of Fate

La frase 'corto, pero intenso' hecha videojuego

AUTOR: OXM Lázaro



Ha pasado mucho tiempo desde la aparición de la película, aunque desde que vimos las primeras versiones del juego sabíamos que no nos importaría. Después de jugárnoslo entero, tampoco nos hubiera importado haber esperado un año más, si se hubieran corregido algunos de sus fallos.

El título de Grin Barcelona es todo lo que nos prometieron (y puede que aún más): mecánica a lo *Gears of War*, con especial énfasis en el uso de coberturas, argumento a medio camino entre la película y el cómic de Mark Millar, espectaculares técnicas como las balas curvadas, el *Assassin Time*, el Blind Fire y el uso de escudos humanos... Hasta ahí, todo bien. *Wanted* puede presumir de innovar en un género de lo más masificado y poco original, aunque pronto

EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece a...	¿Para quién?
Un shooter en 3ª persona basado en la peli Wanted.	Gears of War, 50 Cent: Blood on the Sand.	Fans de la película y/o del cómic de Mark Millar.

¿Sabías que?

ARAÑA ES PAZ VEGA

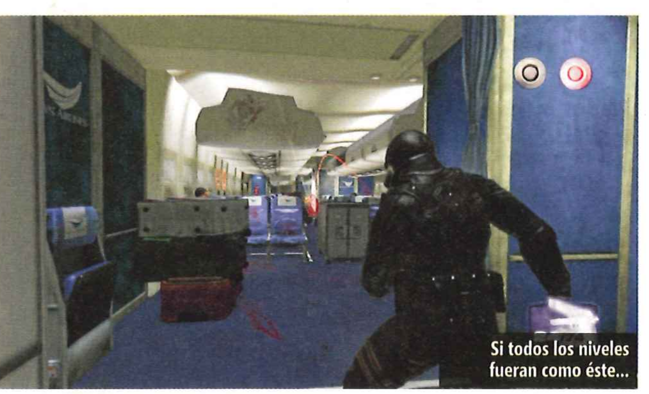
Uno de los "supervillanos" del juego es una asesina española llamada Araña. El doblaje de ese personaje ha sido realizado por la actriz Paz Vega... Lo malo es que las voces del juego están en inglés.



A veces, la cámara sigue a las balas curvadas.

JUGABILIDAD

La perspectiva en tercera persona de *Wanted* oculta alguna que otra sorpresa jugable, que no habíamos experimentado en ningún otro shoot'em-up. Por ejemplo, el Blind Fire obligará a ocultarse a tus oponentes, permitiéndote cambiar de posición sin que lo sepan. Los ataques cuerpo a cuerpo y el uso de escudos humanos son otras de sus excelencias.


Si todos los niveles fueran como éste...


Estos niveles son de lo más espectacular.


... estaríamos ante uno de los juegos del año.



Aporta grandes novedades al género, pero es muy fugaz

comprobaremos que no es oro todo lo que reluce. Para empezar, el argumento del juego es desarrollado vagamente por pequeños vídeos entre nivel y nivel, que nos dan la sensación de que nos estamos perdiendo algo. Ningún personaje o situación parece relevante, a medida que completamos niveles de forma casi mecánica, con la posibilidad de utilizar únicamente dos armas diferentes (dicho sea de paso) y la obligación de seguir una rutina de lo más simple para acabar con los jefes; la posibilidad de buscar objetos ocultos no resulta especialmente llamativa y pronto descubriremos que su jugabilidad es tremendamente lineal y repetitiva.

El remate llega cuando, tras cuatro horas de juego escasas, comprobamos, atónitos, que hemos llegado al final del juego, experimentando una curva de dificultad casi inexistente a lo largo de su desarrollo. Lo peor de todo es la sensación de falta de previsión (parece que a Grin "le ha pillado el toro") que denota su desarrollo: los primeros niveles están relativamente bien construidos y trabajados, con los enemigos colocados en lugares estratégicos. Por contra, los últimos niveles presentan zonas repetidas, masificadas por enemigos o que obligan al jugador a completarlas, dando mil y un rodeos.

A fin de cuentas, *Wanted* no es un mal juego (podemos imaginar títulos mucho peores), es correcto técnicamente y aporta una buena cantidad de novedades al género, pero su escasa duración, la casi absoluta curva de dificultad que presenta, la falta de un modo multijugador y el tremendo desequilibrio de su desarrollo condenan a un juego que prometía muchísimo. Será terriblemente triste ver cómo otras compañías se aprovechan de elementos de *Wanted* para crear títulos mejor acabados, quitándole importancia al prometedor proyecto de Grin Barcelona.



Detalles

En la calle
22 MAY

Edita: Koch Media
Des: Capcom / Grin
Jugadores: 1
Online: 1-10
A tu manera: Elige tu personaje online

MÁS en xbox.com

El uso eficiente del brazo será esencial para avanzar.

¿Sabías que?

TOKURO FUJIWARA
El diseñador japonés de Capcom dio vida al Bionic Commando original, así como a las sagas Ghosts 'n Goblins y MegaMan y otros grandes títulos como Tombi! Extermination, Demon's Crest...

Bionic Commando

Un remake capaz de revolucionar el género de los shoot'em-up

OXM Lázaro
AUTOR:



Llevamos años y años jugando a todo tipo de juegos y, entre otras cosas, hemos descubierto que, en lo que se refiere a remakes, hay dos tipos claramente diferenciados: El que sólo gusta a los amantes del clásico en el que está inspirado y el que gusta incluso sin conocer la versión original del juego.

Después de un sinfín de retrasos, cambios y betas de todo tipo, podemos afirmar que la versión final de *Bionic Commando* encantará a los amantes del clásico para recreativa y NES (e incluso del *Rearmed* de XBLA) y, al mismo tiempo, significará un antes y un después en el género gracias a su original planteamiento. *Bionic Commando* es un shoot'em-up en tercera persona que basa su jugabilidad en el uso de un brazo biónico sin olvidarse de los 'pilares' inherentes al género.

A estas alturas, de vuelta de todo en el mundo de los videojuegos, todos seríamos capaces de controlar cualquier shoot'em-up en cinco minutos; la primer sorpresa que nos deparará *Bionic Commando* es que el uso del brazo requerirá, por primera vez en años, el aprendizaje de diferentes técnicas y movimientos decisivos para avanzar en el juego. Un tutorial de varios minutos nos mostrará todo lo que puedes hacer con un brazo biónico, pero el desarrollo abierto del juego nos servirá para aprender y perfeccionar nuestra técnica. Los gigantescos (y detallados) escenarios del juego nos permitirán movernos al más puro estilo *Spider-Man*, ya que el brazo puede estirarse y hacer la función de 'liana'; su fuerza te permitirá coger grandes objetos para lanzárselos a los enemigos y, con un poco de habilidad, no te costará mucho utilizarlo para agarrar a cualquier personaje que se atreva a atacarte y

EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece a...	¿Para quién?
Remake del clásico de Capcom para arcade y NES.	Spider-Man, Gears of War y hasta a Mirror's Edge.	Fans de los shooter en busca de nuevas sensaciones.

BRAZO BIÓNICO

Aunque Bionic Commando es un shoot'em-up e incluye elementos que lo corroboran, el uso del brazo biónico de su protagonista hacen que el juego evolucione en otras direcciones, dependiendo del nivel y la situación. Junto a la posibilidad de movernos por el escenario como Spider-Man, podremos coger grandes objetos y lanzarlos, recoger ítems, etc...

Los enemigos más temibles son robóticos.

Casi todo en el juego puede agarrarse.

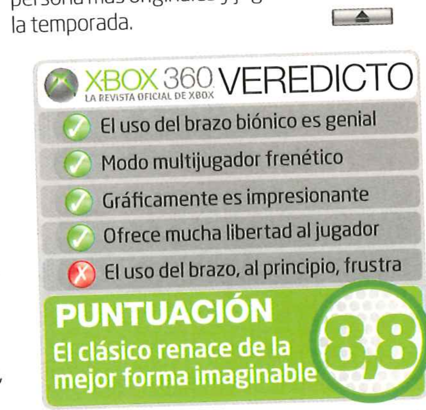
Los ataques con el brazo resultan letales.

El entorno del juego es espectacular.

El uso del brazo evoluciona el género en varias direcciones

lanzarte sobre él recogiendo rápidamente el brazo (y propinando una patada monumental).

Junto a este desarrollo que recuerda a los más actuales títulos protagonizados por *Spider-Man*, no podemos olvidar que ***Bionic Commando*** es un shoot'em-up: no faltarán los diferentes tipos de armas a medida que avanzamos, la posibilidad de apuntar con precisión, el uso de granadas de mano, los ataques cuerpo a cuerpo... Cada uno de los niveles del juego es un reto que te obligará a poner en práctica todo lo aprendido en el género y, al mismo tiempo, a descubrir la mejor forma de utilizar un brazo biónico con decenas de posibilidades, algo que se acentúa en los enfrentamientos con los 'jefazos' del juego. El modo historia del juego es de lo más completo, pero si eres suficientemente bueno, puedes medir tus habilidades a través de Xbox Live contra otros jugadores, ya que incluye un modo multijugador competitivo para un máximo de diez personas. Si a todo lo mencionado anteriormente le unimos un motor gráfico suave, espectacular y detallado y una banda sonora y un argumento de lo más cinematográfico, lo que tenemos entre manos es uno de los shooters en tercera persona más originales y jugables de toda la temporada.



»Detalles

En la calle 24 ABR

Edita: Atari
Des: Starbreeze
Jugadores: 1
Online: 1-12
A tu manera: Elige tu armamento

MÁS en xbox.com

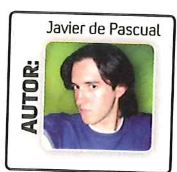
¿Sabías que?
SOBRE VIN DIESEL
El actor que da vida a Riddick se quedó tan encantado con la experiencia con su saga que, a partir de ahí, ha hecho otro juego, The Wheelman, y tiene un juego de rol masivo online en gestación.

Chronicles of Riddick

Assault on Dark Athena

El primo con el que siempre soñaste de pequeño.

AUTOR: Javier de Pascual



Jugar a un mal remake es como reencontrarte con tu primera novia: la recuerdas guapísima, carismática, angelical, pero cuando la vuelves a ver tiene unos cuantos kilos de más, fuma y su vocabulario haría llorar a tu hermano pequeño.

Por suerte, los chicos de Starbreeze han sabido coger a su starlette y maquillarla para una última función. Y para quien no sepa de qué estamos hablando, nos referimos al magnífico *Las Crónicas de Riddick: La Fuga de Butcher Bay,* probablemente uno de los imprescindibles para los poseedores de una Xbox, que vuelve para su sucesora con atractivas mejoras.

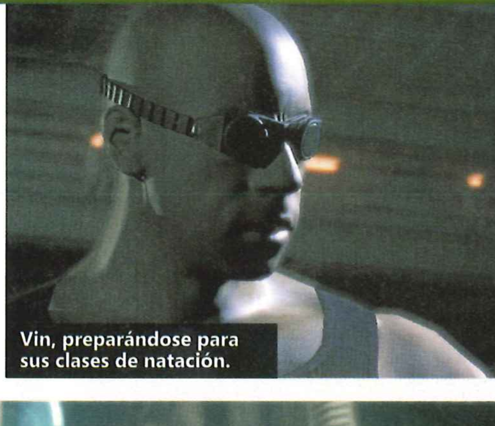
Renovar y darle el enfoque apropiado a un título con poco más de un lustro a sus espaldas es complicado, pero la desarrolladora sueca ha sabido adaptar todo lo visto a la nueva generación, a la vez que añade una nueva campaña, llamada *Escape From Dark Athena.* Sí, la que da nombre al juego. Sí, también sale Vin Diesel. Sí, también asesina con crueldad y suelta frases que harían temblar a Harry el Sucio. Pero no, ya no se esconde tanto. La razón es sencilla, puesto que nos situamos justo después de lo acontecido en la prisión. Gracias a nuestro querido Murphy, Riddick se encuentra con la Dark

EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece a...	¿Para quién?
Un FPS con elementos de sigilo.	Crysis, aunque éste es único en su género.	Para todo el mundo. Recomendadísimo.

JUGANDO CON EL ENEMIGO

¿PUEDO COMPRAR UNO?
Jugar con el enemigo nunca fue tan divertido. Porque los drones pueden llegar a serlo, y mucho, si consigues pasar por encima el pequeño dato de que son mortales de necesidad. Para empezar, puedes cubrirte con su cadáver y, de paso, utilizar el arma que llevan en el brazo. Luego, además, si encuentras una estación apropiada, puedes controlarles en primera persona y matar a todo 'compañero' que te mordiese tus lápices cuando eras pequeñico. Pero tampoco te confíes: si la luz que emiten en su cabeza es blanca significa que hacen patrullas simples y sólo se enfrentarán a lo que se encuentren de frente; el color rojo, por el contrario, indica más peligro mortal.


Vin, preparándose para sus clases de natación.


"Perdone, ¿tiene diez euros?"

Tiembla, Wesley Snipes.

Comparando lo viejo con lo nuevo, vemos como desmerece la nueva aventura



"Quién me mandaría a mí robar esa manzana..."..

Athena, capitaneada por la típica mala de libro, Revas, quien tiene rencillas antiguas con nuestro anti-héroe. Siendo el navío dirigido por un ejército de robots autómatas controlados remotamente, nos valdremos de nuestra inteligencia y de habilidad para volver este elemento a nuestro favor. Algo que por supuesto no evitará liarnos a tiros con enemigos algo más inteligentes, como bien nos merecemos.
Pero tampoco mucho más. Uno de los elementos menos cuidados de esta puesta al día, tanto por parte del nuevo contenido como del antiguo, es la inteligencia artificial, algo vetusta para los tiempos que corren. El resto de elementos van más a nuestro favor, gracias al motor que bien mostró el anterior trabajo de Starbreeze, *The Darkness*, y que sabe darle ese toque tan cinematográfico y oscuro. En la remozada Butcher Bay, sumémosle a esto nuevas texturas, así como algún momento que fue algo confuso en su momento, solucionado y bien enfocado de cara a una curva de dificultad apropiada. Una excusa para volver a gozar de uno de los pocos que se han atrevido a superar a la licencia en la que se basa.
Si comparamos lo viejo conocido con lo nuevo por conocer, vemos cómo en parte la nostalgia, y en parte la pura evidencia, desmerecen ligeramente a esta aventura inédita. Ya no sólo en términos argumentales, o de agotamiento de una fórmula que quizás hubiese necesitado dar otro paso hacia delante, sino en el propio diseño de niveles, poco inteligente para la calidad a la que se nos tiene ▶▶

XBOX LIVE

Una docena de jugadores se verán las caras, en una amplia variedad de modos de juego entre los que destaca el original modo Pitch Black.

Servicio de barbería 'Riddick'

El recuerdo de Butcher´s Bay esta marcado a fuego en nuestra memoria


Si no queda satisfecho, no podrá protestar.

acostumbrados. Lo perdonamos, porque más de lo mismo no es peor teniendo en cuenta los precedentes. Por último, un nuevo invitado: los modos multijugador. Fue el gran 'pero' en su momento, y aquí sabe redimirse. Algunas variantes son demasiado clásicas, como es el caso de las típicas todos contra todos y batallas por equipos, pero otras saben impregnarse del espíritu de la licencia: Butcher Bay Riot es una batalla por equipos al más puro estilo 'capturar la bandera', pudiendo además comprar armas con el dinero conseguido en la anterior ronda; Pitch Black, por su lado, hace honor a la franquicia, poniéndonos en un mapa oscuro, con muchos jugadores haciendo de soldados equipados con linterna y, al otro lado, ***Riddick.*** Muy disfrutables.

Riddick podrá ser difícilmente tu primera novia, aunque es innegable que su recuerdo ha marcado a fuego la memoria de muchos jugadores, mientras que otros están deseando conocerle. Esta es la mejor excusa para tomar ese último café con él (entiéndase 'café' por 'experimentar una historia como pocas en los FPS de los últimos diez años') o tener un affair apasionado del que difícilmente nos podremos olvidar.

SIN HACER RUIDO

NI RESPIRES, Y VIVIRÁS

El sigilo es tu amigo, así que no lo enfades. Para ello tendrás que sacarle todo el partido a las sombras del escenario, pero, sobre todo, a tus ojos. Porque como buen furiano que se precie, podrás ver en la oscuridad para sobrepasar a todo tipo de enemigos. Eso sí, contar con varias armas en el arsenal también ayuda: escopetas, ametralladoras e incluso dos flamantes cuchillas, tan letales como dignas de ser enseñadas a tus amigos. Sé la oscuridad, my friend.

XBOX 360 VEREDICTO

LA REVISTA OFICIAL DE XBOX

- ✓ Mantiene el espíritu del original
- ✓ de sobra para justificar su precio
- ✓ un multijugador interesante
- ✓ ¡Es Riddick!
- ✗ una IA algo mejorable

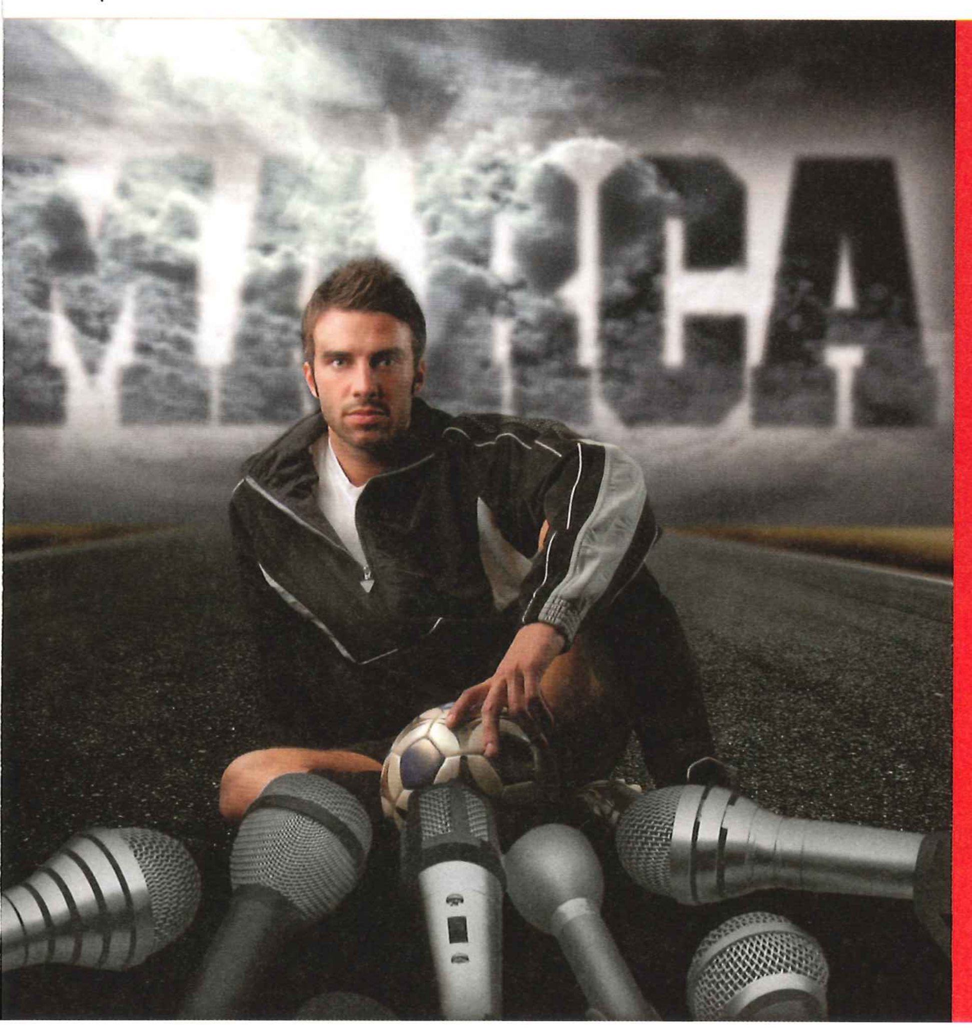
PUNTUACIÓN

Ya estás tardando en comprártelo.





MARCA
MARCA.COM
RADIO
M





CEU
Universidad
San Pablo



Unidad Editorial
Conferencias
Formación



La Suma de Todos
Comunidad de Madrid
www.madrid.org



FUNDACIÓN
MADRID
OLÍMPICO

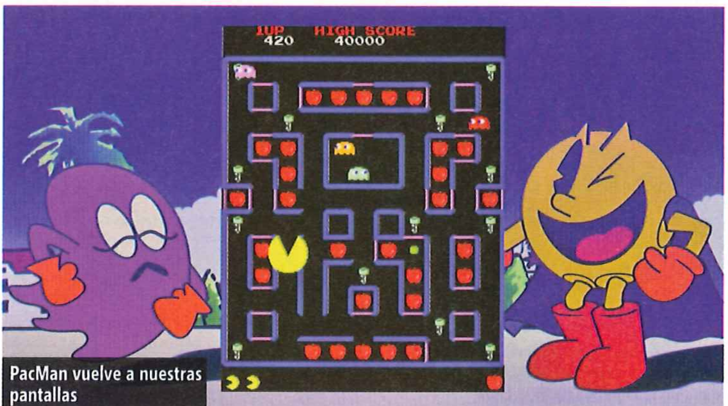
»Detalles



Edita: Atari
Des: Namco-Bandai
Jugadores: 1
Online: Descargas
A tu manera: Usa tus avatares.

MÁS en **xbox.com**





PacMan vuelve a nuestras pantallas



¿Sabías que?
LOS ORÍGENES
Fundada en 1955 por Masaya Nakamura, empezó haciendo atracciones infantiles. En 1971 compró la división japonesa de Atari, y empezó con videojuegos.

Namco Museum

La moda retro se pasa a los videojuegos

AUTOR: Julio del Olmo



Si estás con la cabeza echando humo de largas partidas con juegos de estrategia, esta es tu solución. *Namco Museum*, el recopilatorio de juegos clásicos de Namco, es uno de esos títulos aptos para jugar con calma y desconectar. Pese a ello, verás como ese título te absorverá entre un maremagnum de juegos clásicos, algunos de ellos tremendamente adictivos.

Se trata de más de 30 pequeñas joyas del entretenimiento, divididas en dos categorías. Por un lado están los juegos de Namco publicados en Xbox Live Arcade (cuyo precio conjunto es superior a toda la recopilación), y por el otro 26 juegos clásicos con un montón de Pac-Man y Galagas.

A día de hoy muchos de estos títulos muestran la edad que tienen, pero otros son capaces de divertir aún a pesar de la baja resolución y los estridentes pitidos que reinan en cada uno de los juegos. No habría estado mal algo de contenido extra como entrevistas con los desarrolladores o ilustraciones originales, ni tampoc estaría de más un sistema de menús que no provocase dolores de cabeza (eso de tener que salir al menú de Xbox 360 para jugar a los juegos publicados en Xbox Live Arcade...). Pero aún con esas, y sobre todo gracias a su precio reducido, podemos decir que el todo en *Namco Museum Virtual Arcade* es mejor que la suma de sus partes. Perfecto para los nostálgicos de los salones recreativos y de las monedas de cinco duros.

EN UN PISPÁS

¿Qué es?
Recopilación de los juegos clásicos de Namco.

Se parece a...
Las máquinas recreativas que se comían la paga.

¿Para quién?
Para todos, aunque los mayores se identificarán más.

LA LISTA

Dig Dug, Pac-Man, Galaga Legions, Galaga, Zevious, Mr. Driller Online, MS. Pac-Man, New Rally-X, Pac-Man C.E. Baraduke, Bosconian, Dig Dug II, Dig Dug Arrangement, Dragon Buster, Dragon Spirit, Galaga 88, Galaga Arrangement, Galaxion, Grobda, King&Ballon, Mappy, Retro-Cross, Motos, Pac-Mans varios, Pole Position I y II, Rally X, Rolling Thunder...

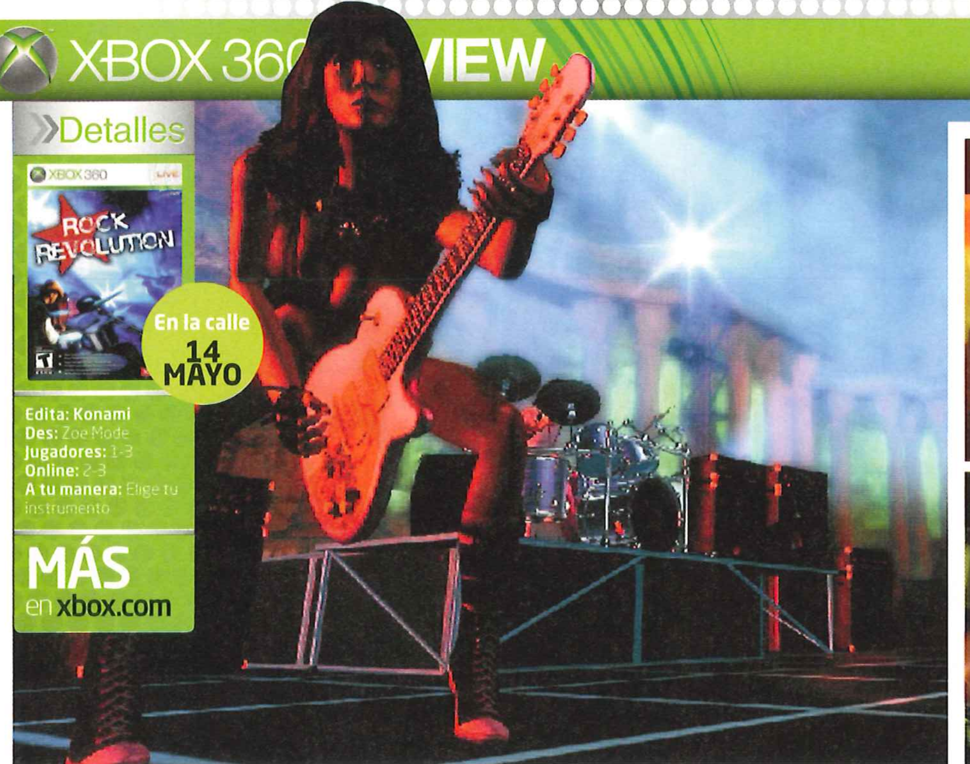


XBOX 360 VEREDICTO
LA REVISTA OFICIAL DE XBOX

- Galaga Legions, nos encanta
- Su precio reducido
- Horas de diversión
- No tiene logros propios
- Falta contenido adicional

PUNTUACIÓN 7,5
Cómo volver a las recreativas

Detalles



En la calle 14 MAYO

Edita: Konami
Des: Zoe Mode
Jugadores: 1-3
Online: 2-3
A tu manera: Elige tu instrumento

MÁS en xbox.com



Las "notas" aparecen en vertical, sin profundidad.

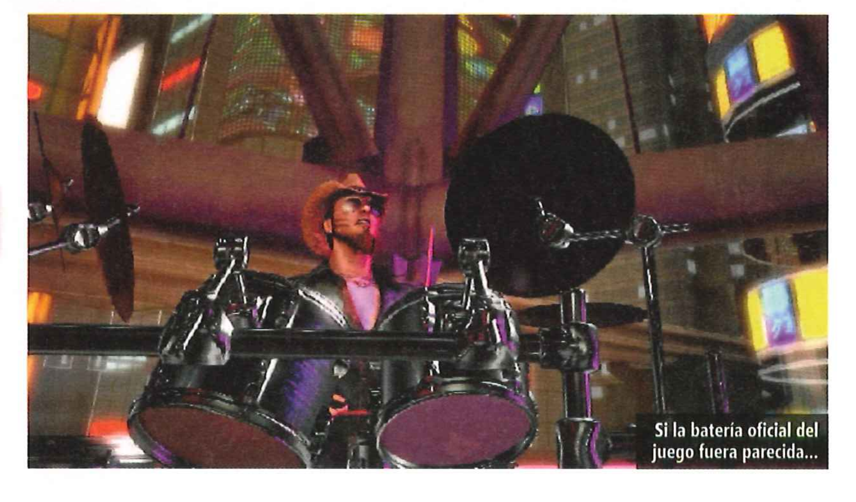


Podrás personalizar vagamente el aspecto de tu personaje.

Rock Revolution

Los creadores del género musical lo retoman de la peor forma imaginable





Si la batería oficial del juego fuera parecida...

Los creadores del género musical intentan recuperar el tiempo y el terreno perdidos con un modestísimo juego, que no tiene en cuenta la revolución comenzada por *Guitar Hero y Rock Band.*

Si nos remontamos a los orígenes del género musical, descubriremos que *Guitar Hero* y *Rock Band* son versiones que superan, con creces, títulos que Konami ya había creado hace casi diez años

Inexplicablemente, la compañía nipona sólo llegó a lanzar uno de sus títulos musicales fuera del País del Sol Naciente, *BeatMania* (que pronto tendrá una versión actual), y el éxito a nivel de fenómeno mundial ha llegado al género recientemente..., pero sin Konami. Para intentar subirse al carro que ellos mismos pusieron en marcha, Konami ha contado con la ayuda de Zoe Mode para crear ***Rock Revolution,*** un nuevo título musical que une lo mejor de *Drum Mania* y *Guitar Hero* (las recreativas originales). El problema es que se ha obviado la existencia de títulos superiores (como los ya mencionados títulos de Harmonix y Activision) y no se han incluido ninguna de las brutales mejoras que el género ha experimentado en los últimos años. Así, lo que tenemos es un título musical con desarrollo de 32 bits y gráficos de Xbox 360, con 40 versiones (nada de temas originales) del panorama pop, punk y rock actual y un pad de batería nada intuitivo que poco tiene que hacer contra baterías como la de *Guitar Hero.*

EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece a...	¿Para quién?
Un simulador musical de guitarra y batería.	Guitar Hero, Rock Band, Guitar Freaks y Drum Mania.	Para fans de los clásicos musicales de Konami.

XBOX 360 VEREDICTO

LA REVISTA OFICIAL DE XBOX

- Al fin, Konami regresa al género
- Todas las canciones son versiones
- No tiene la opción de cantar
- Su batería no es nada intuitiva
- Es difícil seguir las "notas" en vertical



PUNTUACIÓN
Konami ha ignorado los avances del género
6,8





Detalles

XBOX 360

Edita: Atari
Des: Codemasters
Jugadores: 1
Online: No
A tu manera: Practicamente nada

MÁS en xbox.com

¿Sabías que?

SIN CUARTA PARTE

Esta sería la octava parte, pero lo que no sabe tanta gente es que nunca ha habido una cuarta. Ésta fue cancelada antes del lanzamiento, y se procedió directamente a lanzar la quinta.

Leisure Suite Larry

Quién te ha visto y quién te ve...

AUTOR: OXM Xcast



Hace no tantos años, Larry era un galán antiguo, al estilo aventura gráfica. Su clave para ligar eran buenas dosis de encanto, un poco de humor picantón y algo de inteligencia. Ahora, los tiempos han cambiado y el viejo Larry se ha retirado, dejando sitio a un sobrino incómodo. De esos que no paran de contar chistes tontos (y obscenos) y más parao que el agua de las setas...

Poco queda del espíritu original, puesto que ahora todo son chistes sonrojantes sobre extrañas prácticas sexuales y filias extrañas, que tratan de sorprender en lugar de buscar la carcajada. Parece que hayan recopilado las burradas más grandes de internet y las hayan metido con calzador en un DVD, adaptando los diálogos para que no queden tan mal.

El resultado es una aventura al estilo GTA, con los diálogos más absurdos que hemos visto en largo tiempo (subtitulados al castellano). Ahora habrá que pulular por un estudio de películas porno para descubrir quién es el saboteador, mientras conducimos carritos de golf, saltamos plataformas y cumplimos alguna misión secundaria. No pintaría del todo mal si los controles no fueran simplemente horrendos y la cámara nos la tuviera jurada, para que nos estampemos contra el frío suelo a cada salto.

Si hubiera que salvar algo serían sus minijuegos (pero no todos). Por lo demás, un juego bastante flojito, que nos ha hecho sentir nostalgia de las aventuras gráficas originales de los años 90.

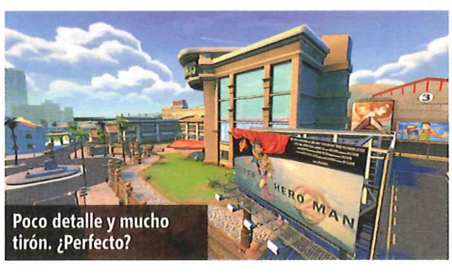


El Bytanic, un gran barco en el que aburrirse.

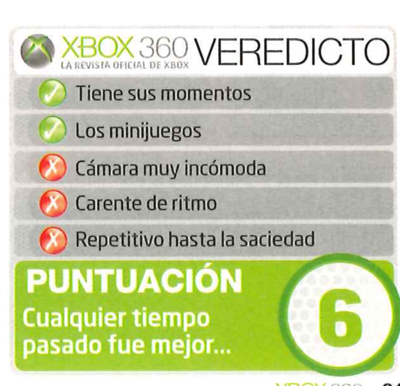
JUGAR A LAS PELICULAS



La variedad viene de la mano de los escenarios de película. De este modo, nos veremos recorriendo la cubierta del Bytanic o galopando a caballo en Beefcake Mountain. En ellos, todos los personajes de la trama principal se adaptarán a la época y papel que les haya tocado en la respectiva parodia. Aun así, no cambia demasiado la tónica de juego, cambiando sólo la ambientación.



Un descanso entre tanto paseíto por el barco.



Poco detalle y mucho tirón. ¿Perfecto?

XBOX 360 VEREDICTO

LA REVISTA OFICIAL DE XBOX

- ✓ Tiene sus momentos
- ✓ Los minijuegos
- ✗ Cámara muy incómoda
- ✗ Carente de ritmo
- ✗ Repetitivo hasta la saciedad

PUNTUACIÓN 6

Cualquier tiempo pasado fue mejor...

»Detalles

En la calle 22 MAY

Edita: THQ
Des: THQ
Jugadores: 1-2
Online: 1-2
A tu manera: Crea a tu luchador

MÁS en xbox.com

¿Sabías que?

NUEVE AÑOS DE GOLPES

La UFC se creó hace ya nueve años y surgió de la idea de un publicista, Art Davie, que pensó que un torneo donde se pudieran ver todas las artes marciales del mundo sería un éxito seguro.

UFC 2009 Undisputed

¿Te has cansado del 'circo' del wrestling? Pués métele mano a una competición de verdad. Entra en el octógono de UFC 2009.

AUTOR: OXM Maeso



Estamos asistiendo al resurgir del fenómeno de la lucha en nuestro país. El éxito, tanto en la tele como en las consolas, de los títulos de wrestling es incostestable. Pero, ¿hay sitio para uno más?

EN UN PISPÁS

¿Qué es? Un juego de lucha muy realista, tal vez demasiado.

Se parece a... *Smackdown vs Raw*, pero aquí las leches duelen.

¿Para quién? Fanáticos de los juegos de lucha y fans de la UFC

THQ lanza a finales de mes la nueva entrega de la saga de lucha *Ultimate Fighting Championship*, un increíble juego de lucha que, desafortunadamente, se tendrá que enfrentar al desconocimiento de la licencia en nuestro país. Mientras que las licencias de wrestling televisivas como Smackdown o RAW acumulan miles de fans, la *UFC* es mucho menos conocida, a pesar de que aquí si que hay combates reales. Los golpes, la sangre y cada mamporro aquí no es fingido. La nueva versión del juego es tan real, que nos da en la cara con la dureza de esta competición.

La *UFC* es la organización de combates norteamericana de lo que se conoce como MMA (artes marciales mixtas). En el ring, con forma de octógono, luchan hasta la extenuación expertos contendientes que dominan diferentes luchas como el Thai-Boxing, la lucha grecorromana, el judo, el jiu-jitsu, la lucha brasileña, etc. Es un deporte muy duro, donde sólo se sale del ring cuando un luchador ha quedado k.o. (o si se retira o si el árbitro detiene la lucha).

El juego que nos trae THQ es una pasada. Un título extremadamente realista donde se pueden mascar los golpes, los

Gráficamente es una verdadera maravilla.

Cubrirse a tiempo es una técnica a dominar.

El 'juego de suelo' es fundamental.

chorros de sudor de los luchadores y recibir chorretones de sangre en la cara tras cada golpe. Nada más comenzar, lo mejor es ponerse en manos del impresionante tutorial, que nos pondrá al día de las reglas del UFC y nos enseñará a realizar muchas de sus técnicas a golpe de mando. Hay cientos de combinaciones, patadas, puñetazos, contragolpes, agarrones, llaves y el 'juego de suelo'. Esto último es fundamental en el *UFC*, y son todas aquellas llaves y sumisiones que se realizan tirados en la lona.

Crea a tu luchador

Por supuesto, todos los luchadores más carismáticos de la *UFC* están recreados, hasta el más mínimo lunar, en el juego. Pero esto a nosotros no nos dice mucho, porque no conocemos la licencia demasiado. Pero el juego permite crear a tu propio luchador con un tremendo editor de personajes. Puedes editarle físicamente y elegir sus atributos de lucha entre cientos de combinaciones. Luego, puedes llevar a tu personaje único a la gloria en el modo campeonato o en las luchas a través de Xbox Live. Esta última opción es una verdadera pasada.

UFC 2009 es uno de los mejores juegos de lucha que hemos tenido ocasión de probar y, aunque la licencia puede que no te diga nada, vas a tener que probarlo si te gusta dar mamporros.

Elige qué arte marcial dominará tu luchador

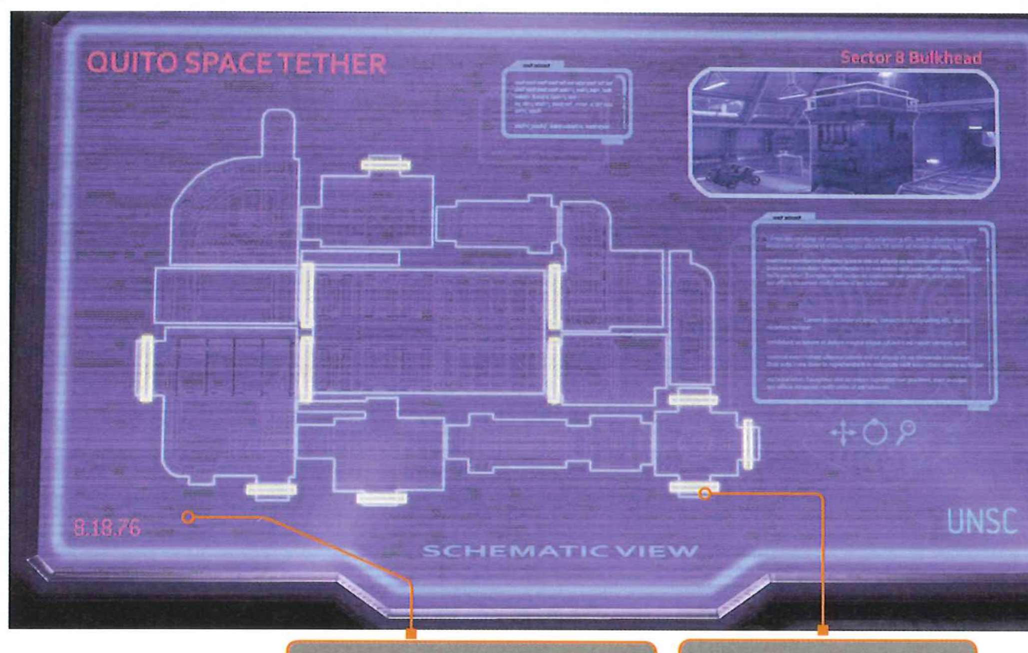


Domina el Pack de Mapas Mítico

Aquí tienes tu guía para los mapas Orbital, Sandbox y Assembly

Ha llegado la resurrección. El nuevo pack con tres mapas multijugador de *Halo 3*, puesto a la venta el 9 de abril, pone el acento en el combate rápido y cuerpo a cuerpo. Son perfectos para las partidas de asesino y asesino por equipos. Más importante aún, hay tres nuevas calaveras (lo que significa que hay tres nuevos logros a tu alcance) y algunas opciones interesantes.





ALMACÉN
La sala más grande en el mapa tiene también una mampara que se puede abrir y cerrar desde el panel que está a un lado. Eso lo convierte en una gran posición defensiva, así que puedes usar la puerta para dificultar el avance del enemigo.

PUENTE
Hay pocas líneas amplias de tiro en el mapa Orbital, pero este puente que pasa por encima del corredor central es una de las excepciones. Así que este punto se ha hecho muy popular entre los francotiradores.

ORBITAL

Con pasillos largos y esquinas sugerentes, el mapa Orbital, basado en una estación espacial, es una secuela del nivel de Halo 3 Narrow. Y mientras haya pequeños vehículos disponibles (Mongoose y Ghosts) te sugerimos que no los cojas muy a menudo. Hay demasiados objetos que hacen difícil la navegación, y si los saltas eres un blanco perfecto para las granadas. Como es un mapa pequeño los combates serán muy directos. Vigila la presencia de jugadores tras cada esquina, táctica permanente en estas partidas. Debes concentrarte en asegurar el lanzador de misiles cerca de la plataforma con balcón y el rifle de francotirador que estaá contra el muro cerca de la rampa central. Es la clave para tener una larga y buena línea de tiro y mantener a raya a los enemigos.La forma del mapa confunde al principio. Piensa que es como dos U una encima de otra. Hay una base al final de cada 'piso' y dos rutas dentro de cada una de ellas, una alta y otra baja. Hay un puñado de puertas abiertas que te permiten ir de una U a otra.



Los expertos cuentan...



TUNEA TU 360
Mira cómo se lo curran algunos con su 360.



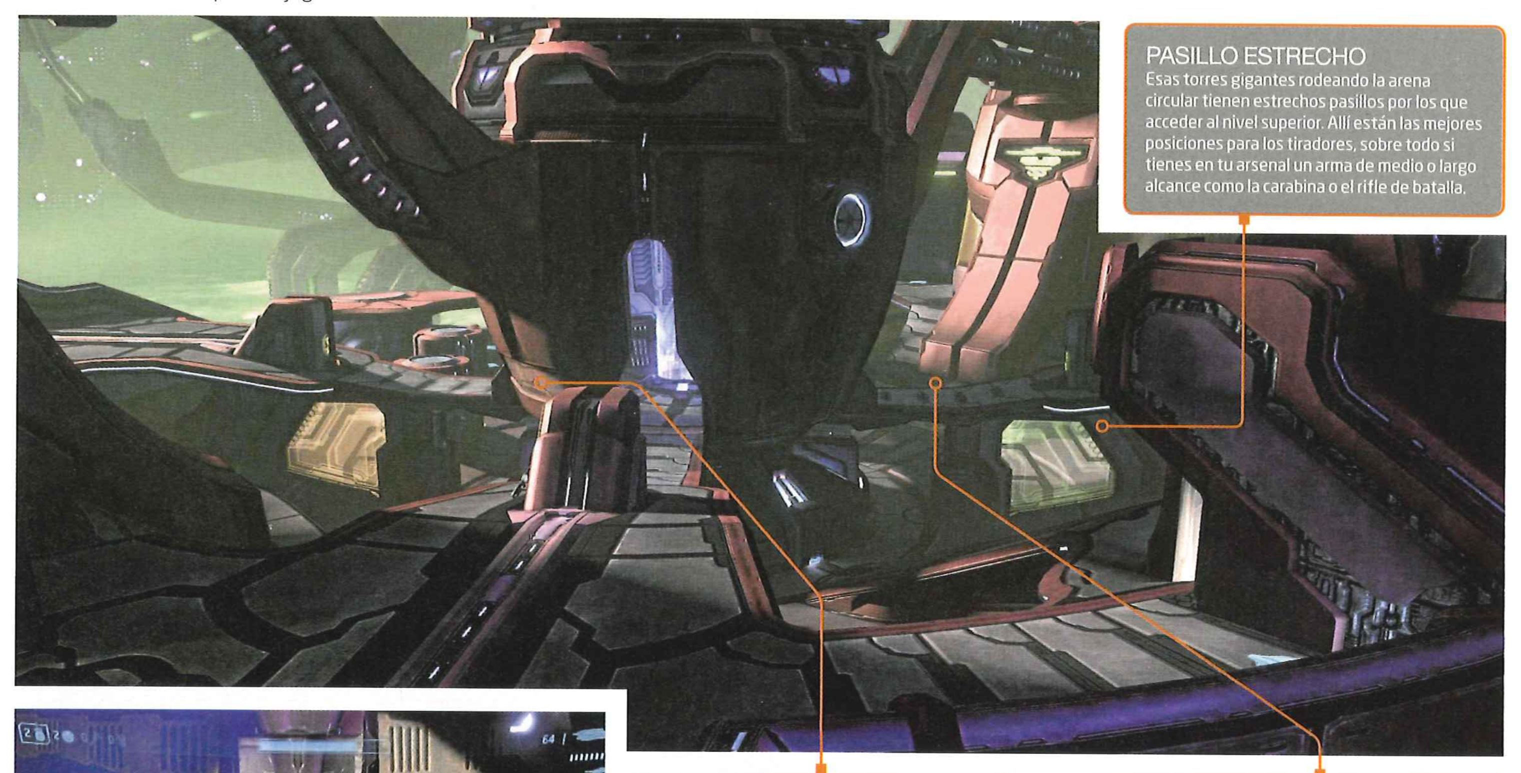
DESCARGAS
Lo mejor disponible en el bazar de Xbox Live.

ASSEMBLY

Es púrpura, como Midship de *Halo 2*, pero Assembly es más grande y un poco más abierto. Dos niveles conectados por rampas en espiral enrevesadas. Intenta subir al muelle superior, que es donde se encuentran el equipamiento, las armas de largo alcance y las pilas de energía. Aunque te parezca trampa, te cobrarás un buen número de víctimas fáciles sólo con tirar unas cuantas granadas. El muelle superior es una arena circular plagada de puntos que te dan ventaja, así que el rifle de batalla se convertirá rápido en tu arma favorita. En los niveles inferiores harás bien en coger el martillo de gravedad, que está en al columna central, y sorprender a la gente en los pasillos estrechos. Es un estilo de combate más cerrado y claustrofóbico, así que la rapidez de reflejo y el gatillo fácil serán esenciales.

Mención especial merece el ajuste del mapa Assembly –una fábrica covenant de Scarab. Según empiece la batalla toma un pequeño respiro y mira arriba, verás un inmenso Scarab siendo construido, pieza a pieza, según avanza la partida. Es lo más sorprendente que hemos visto en un mapa multijugador hasta la fecha.





PASILLO ESTRECHO
Esas torres gigantes rodeando la arena circular tienen estrechos pasillos por los que acceder al nivel superior. Allí están las mejores posiciones para los tiradores, sobre todo si tienes en tu arsenal un arma de medio o largo alcance como la carabina o el rifle de batalla.

CÁMARA CENTRAL
La habitación circular es la ruta más fácil para cruzar el mapa, convirtiéndose en un buen sitio al que correr si juegas en modo Oddball u otro modo de objetivo. Ten cuidado, porque hay cuatro entradas, lo que te deja expuesto en varias direcciones.

HABITACIONES HOVERLIFT
El nivel superior de las habitaciones Hoverlift es el lugar perfecto para preparar una emboscada, sobre todo si ya tienes en tu poder el martillo gravitatorio. Sólo espera a que un enemigo esté cerca y no tendrá tiempo ni de pestañear cuando ya le habrás mandado al limbo.

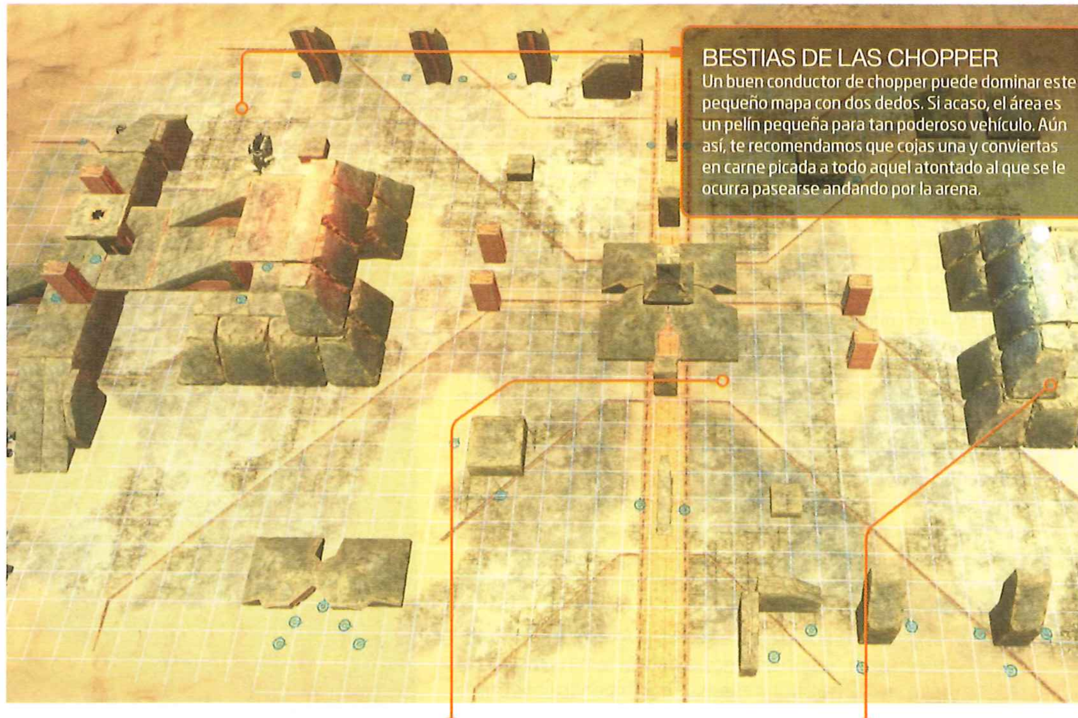
SANDBOX

Aunque no lo parezca en un primer vistazo, hay tres niveles en este mapa basado en el combate alrededor de la poderosa trampa de arena central. El piso principal sirve de escenario para la mayor parte de la acción, con enormes bloques de granito colocados unos encima de otros para crear pequeñas estructuras. Todas las armas, vehículos, equipamientos y extras de energía están al alcance desde un primer momento. Nada de escondrijos.

Es un mapa perfecto para partidas directas en modo asesino o pequeños equipos en ese mismo tipo de partida.

Como no hay pasillos serpenteantes o habitaciones ocultas donde preparar sorpresitas, puedes concentrarte en el escudo de energía que se encuentra en el centro del mapa y acaba la pelea en tiempo récord.

Sanbox es el mejor mapa para la herramienta de edición, Forge, así que puedes modificarlo a tu antojo.Cada pequeña pieza desperdigada por el mapa puede ser movida y apilada para crear imaginativas creaciones. Quita el escudo del centro del mapa y abre el acceso a la cripta inferior. O forma pirámides para jugar a lo que Bungie llama Burbujas del Cielo.



PILAR CENTRAL
Este es el lugar perfecto si sueñas con lucir ese precioso escudo sobre tu armadura. Es la zona más expuesta, pero también es la más sencilla de alcanzar. Justo debajo del pilar central hay un pequeño túnel que te lleva a los vehículos y te facilita la huída.

LA BASE
Sandbox es un mapa simétrico, así que nadie tiene ventaja en las partidas por lograr un objetivo. Las banderas están colocadas en la cumbre de las bases, así que no son nada sencillas de alcanzar.



> "Sandbox es el mejor mapa para utilizar la herramienta de edición, Forge, a nuestro antojo".






PACK DE MAPAS MÍTICOS: CALAVERAS

APÚNTATE 75 GP EN TU TARJETA SIN DEMASIADO ESFUERZO

ORBITAL

En el punto donde el techo es más alto, junto al largo vacío sobre la balconada, está la Calavera en el mapa Orbital.
En el modo Forge de edición, presiona el D-Pad para entrar en modo vista y presiona el stick derecho para elevarte hasta el techo. Entonces podrás ver la calavera, entre dos tubos.
Poscionate a la derecha del tubo y regresa al modo juego. Deberías aterrizar sobre el tubo. Ahora agáchete y avanza para conseguir 25 puntos. Más fácil imposible.



ASSEMBLY

La calavera que buscas está escondida en la gran estructura central de la que salen dos grandes tubos. La buena noticia es que es todavía más fácil de conseguir que la del mapa Orbital. De nuevo, tienes que ponerte en el modo Ver y levitar sobre la columna central hasta que la veas. Muévete y ponte en modo Spartan para recoger tus puntitos.



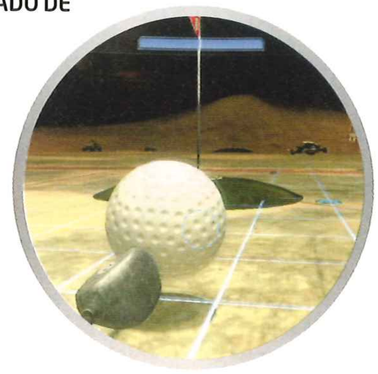
SANDBOX

Esta calavera está un pelín más oculta, y se encuentra fuera del área de juego. Necesitas tener dos teletransportadores a mano.
Despliega uno en el mapa y busca dónde está el sol en el horizonte. La calavera está justo en el muro que está a la derecha de esa línea imaginaria entre el teletransportador 1 y el sol.
Vuela hasta allí con el segundo teletransportador (esquivando los disparos de los guardias) y trata de aterrizar lo más cerca posible de la calavera. Despliega un escudo burbuja tan pronto como salgas del teletransportador y acércate usando el modo Vista.

GOLF LOCO EN SANDBOX

FORGE NOS ENSEÑA EL NUEVO SIGNIFICADO DE LAS TRAMPAS DE ARENA.

El mapa 'Sandbox' tiene muchas sorpresas, desde luego, pero nunca hubieras imaginado que escondía un campo de Golf. Hay varias erramientas relaccionadas con el mundo del golf dentro del modo de edición Forge en este mapa, en el botón 'Scenery'. Las siete maderas cuestan unos 2 euros y la bola unos 4 euros. No hay pequeños puentes y molinos de viento, y los siete palos son Martillos Gravitatorios tuneados pero, ¿mola o no mola?



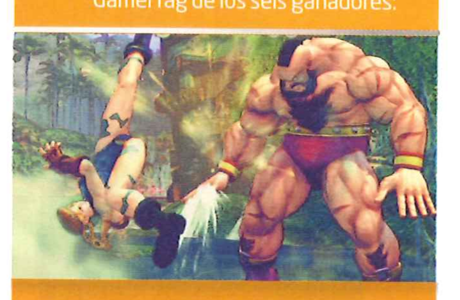
GOLPEA AL REY

¿Quieres participar en el reto *Street Fighter IV* de 'Doc' OXM Lázaro?

MelonGasoil



Coincidiendo con el lanzamiento del título de Capcom, os propusimos el reto de combatir contra OXM Lázaro (MelonGasoil) en *Street Fighter IV*. Muchos habeis aceptado el reto, pero pocos habéis estado a la altura de su maestría con Blanka, Guile o, sobre todo, Abel. Bien sea por un despiste, un error en la red o un "truco-rutina" infalible, algunos de vosotros habéis conseguido ganar algún que otro combate... bueno, a decir verdad, si estáis en la lista es porque habeis vencido con todas las de la ley. Pero no os durmáis en los laureles, ya que Lázaro seguirá surcando Xbox Live y, si os lo encontráis jugando a Street Fighter IV, podeis intentar retarle; nosotros no nos hacemos responsables de cómo quede vuestro cuerpo y vuestro amor propio. Y si ganáis, tampoco nos hacemos responsables del humor de Lázaro, que se pone de un tonto cuando pierde... Aquí está el GamerTag de los seis ganadores:



6 QUE LE DIERON 'PAL PELO'

- Forja
- Xionvolt
- J4VIE3R
- Duque68
- Exkizofrenia
- KarmaCrow



La ROX investiga...
Tunea tu 360

Las consolas mejor customizadas del mundo

Las caratulas imaginativas no sacian el voraz apetito tuneador de los fanáticos de Xbox 360. Muchos han ido más allá al personalizar sus consolas, que han dejado de ser meros clones construidos en fábrica para transformarse en objetos de deseo. Este mes vamos a echar un vistazo a algunas de las consolas mejor "tuneadas" del mundo aparecidas en foros o en *xbox-scene.com*. Impresionantes ¿no?, pero mejor no lo intentes en casa.



CON TODOS LOS EXTRAS
Para los más excéntricos, la Xbox 360 temática dedicada al juego preferido es una excelente oportunidad para demostrar su fanatismo. La consola Call of Duty 2 de J**zlobber es un diorama expectacular.



TRABAJO DE CHAPA
Tunear la cubierta a golpe de sierra requiere pulso firme. Un diseñador como Flatlinekiller, creador de esta excelente carcasa Halo 3, fabricó una plantilla detallada y luego usó una sierra de vaivén para cortar secciones de la cubierta. Este 'modder' pasó horas lijando los bordes.

COMO LO HACEN

UN EXPERTO TUNEADOR COMO GOT M4XX 21 CREÓ UNA CONSOLA BASADA EN SU EQUIPO DE FUTBOL AMERICANO FAVORITO, LOS TEXAS LONGHORNS. PARECE FÁCIL, PERO NO LO INTENTES EN CASA.



Primero, Got M4xx 21 quitó la cubierta y los componentes. Conectó un juego de Leds en la toma de corriente del ventilador.



Siluetear el simbolo de los Longhorns fue complicado. Para ello, el tuneador usó una sierra de vaivén y luego a lijar



Tras desmontar el mando y la carcasa de la Xbox 360, lo pintó todo en naranja metálico a golpe de pistola.



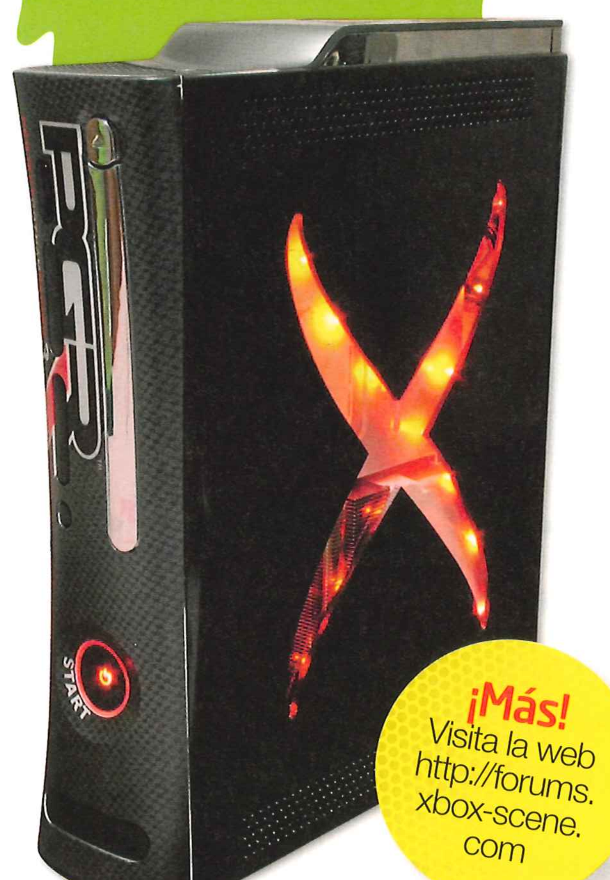
Después de colocar un recubrimiento plástico bajo el símbolo, la consola se vuelve a montar. ¡Buen trabajo!

BRILLOS DE NEÓN

Si quieres iluminar tu consola, lo más delicado será resolver cómo encender los Leds. Dependiendo de dónde estén colocados, es posible enchufarlos a los conectores del ventilador o al conector principal en la base. Este es un estupendo ejemplo creado por Sniperkilla. Su botón de arranque resplande con un amenazador naranja.

TRABAJO DE PINTURA

La carcasa de GSX Snake Skin 360 es un gran trabajo de brocha y pincel. El efecto escamoso se logró con capas y capas de pintura incandescente metálica. Es el mismo tipo de acabado que se ve en los coches tuneados. Este tipo de transformación no requiere una modificación del hardware, aunque es una buena idea buena quitar la cubierta antes de comenzar a trabajar con el spray.



¡Más! Visita la web http://forums.xbox-scene.com

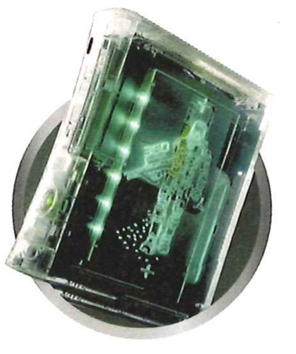


HELADA

Algunos jugadores no pueden soportar que suenen los ventiladores mientras se divierten. Quizás alguien le debería haber dicho a Paulus que ahora hay métodos menos aparatosos para acallarlos. Él creó esta asombrosa 360 con dos depósitos metálicos de agua fria a los lados. Esta clase de modificación es, con mucho, la más difícil.

HAZLO TÚ MISMO

Dos opciones seguras para modificar tu Xbox 360



El fabricante americano Team Xtender produce piezas de recambio para la 360 como este magnífico kit de Jefe Maestro. Está hecho de policarbonato plástico y es relativamente sencillo cambiar la carcasa original por esta.



Madcatz es conocido por fabricar mandos para terceros pero también produce una serie de consolas customizadas. Consiste en una cubierta y dos pegatinas que cubren la carcasa. Es la mejor apuesta si no tienes mucha técnica.




El mundo devastado de Fallout sigue igual.

Fallout 3 Broken Steel

La expansión de Bethesda que llega el día 5 de mayo elimina el final del juego y abre las puertas al mundo infinito de *Fallout*.

Precio
800MP
9 euros

Bethesda se hinchó a recibir emails de jugadores que no entendían por qué se tenía que acabar *Fallout 3* después de haber pasado tantas horas mejorando a sus personajes. Por qué no había una opción de deambular por el vasto mundo de *Fallout* aunque la historia principal se acabase. .

Pues bien, aquellos que llegaron al final del juego con un personaje nivel 20, ya tienen un motivo más para coger la mochila y volver al devastado mundo de *Fallout 3*. ***Broken Steel*** es una ampliación que arregla este asunto. Además de eliminar el final cerrado del título, propone un nuevo rango de nivel que va del 20 al 30 que, según las palabras de los propios creadores, será mucho más difícil. El progreso y mejora del personaje exigirá muchos puntos de experiencia en un entorno mucho más hostil.

Para poner en situación a todo el mundo. Cuando llegas al final de *Fallout 3* activas un programa de purificación de agua, el Proyecto Pureza, que se desarrolla cerca del Jefferson Memorial. Pues ***Broken Steel*** comienza dos semanas después de estos acontecimientos que, sorprendentemente, han sido un éxito. Eso sí, la dificultad ahora está en poder distribuir el agua. Para ello tendremos que infiltrarnos en la fortaleza del Enclave, en la Casa Blanca a través de un sistema de túneles, en la Base de la Fuerza Aérea, es decir, que la trama transcurrirá, principalmente, en Capital Wasteland.

Entre las mejoras que incluye este nuevo contenido descargable que se une a *The Pitt* y *Operation Anchorage*, habría que hacer especial énfasis en que los enemigos van a ser mucho más fuertes, convirtiéndose en un reto a la altura de personajes de nivel ventitantos o treinta. La misión principal durará unas 4 ó 5 horas, a las que habrá que añadir un par de horas por las misiones paralelas que vayas o no realizando, pero eso sí, para progresar en la historia principal vas a necesitar mucha experiencia. Otra de las mejoras es que si has decidido tener un perro ya no te lo podrán matar, ya que siempre tendrás la opción de regenerarlo o hacer un clon que, aunque cambie de aspecto, seguirá conservando las mismas cualidades.


Más horas y más nivel de experiencia para ti.



Las pruebas son de lo más variado.



Sin el rojo, un Ferrari no es ná...

OutRun

Online Arcade

Vuelven los 80, con polígonos extra

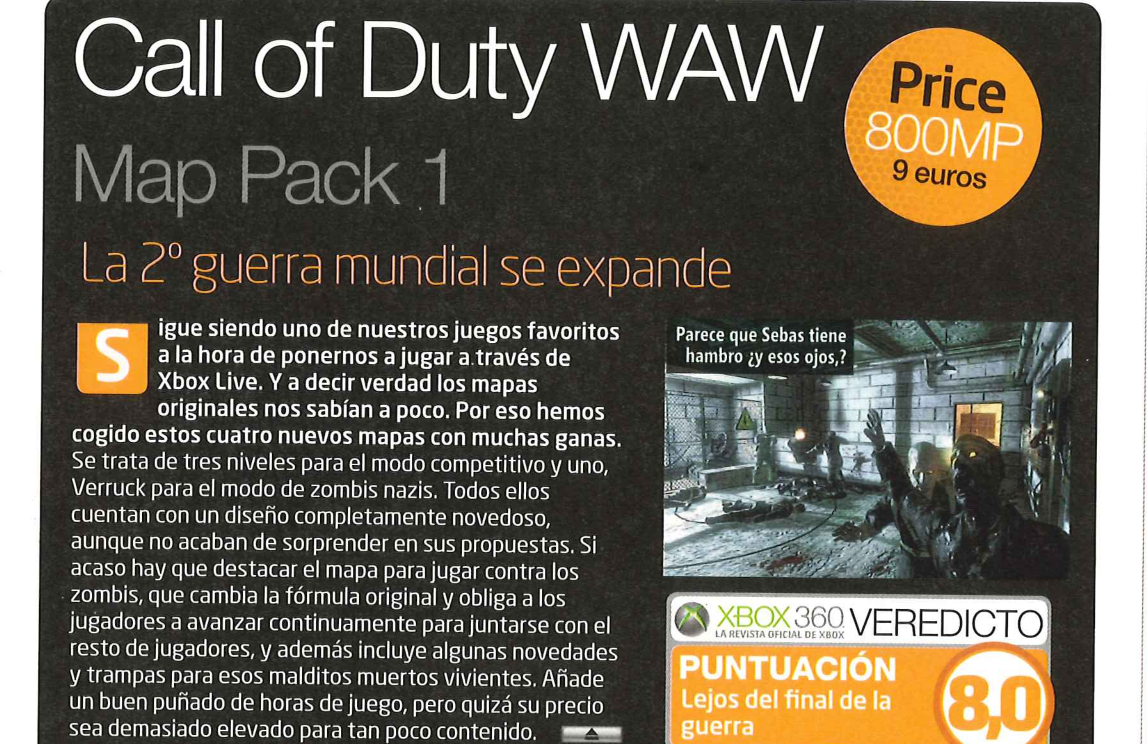
Price 800MP 9 euros

El clásico de las recreativas ha vuelto una vez más. Aquel arcade de conducción con un Ferrari y una moza rubia de copiloto llega a Xbox 360 gracias a Xbox Live Arcade. Y parece que hace justicia al mito.

No es la primera conversión de este juego. Más bien lo contrario, puesto que estamos ante una adaptación del juego que ya apareció en la anterior Xbox. Se le ha añadido un modo multijugador para seis personas y se le han recortado algunas opciones de juego para que la descarga no sea titánica. Resultado: Un excelente arcade de coches, simple y divertido. No dura eternamente, ni revolucionará el género de conducción, pero te hará sentir como en un salón recreativo.







Call of Duty WAW

Map Pack 1

La 2° guerra mundial se expande

Price 800MP 9 euros

Sigue siendo uno de nuestros juegos favoritos a la hora de ponernos a jugar a través de Xbox Live. Y a decir verdad los mapas originales nos sabían a poco. Por eso hemos cogido estos cuatro nuevos mapas con muchas ganas. Se trata de tres niveles para el modo competitivo y uno, Verruck para el modo de zombis nazis. Todos ellos cuentan con un diseño completamente novedoso, aunque no acaban de sorprender en sus propuestas. Si acaso hay que destacar el mapa para jugar contra los zombis, que cambia la fórmula original y obliga a los jugadores a avanzar continuamente para juntarse con el resto de jugadores, y además incluye algunas novedades y trampas para esos malditos muertos vivientes. Añade un buen puñado de horas de juego, pero quizá su precio sea demasiado elevado para tan poco contenido.

Parece que Sebas tiene hambro ¿y esos ojos,?

XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL DE XBOX VEREDICTO

PUNTUACIÓN Lejos del final de la guerra **8,0**



1 Makin Bonus Map

REQUIERE: COD: WORLD AT WAR
CUESTA: GRATIS **SCORE:** N/A

Nada mejor que las cosas que no cuestan nada, como por ejemplo este mapa para el último Call of Duty, aunque sea un remake de uno de serie.



2 Cold Storage Map

REQUIERE: HALO 3
CUESTA: FREE **SCORE:** 8/10

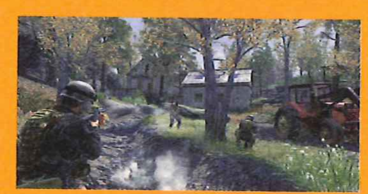
Otro mapa gratuito para el modo multijugador de uno de los grandes. Pero seguimos prefiriendo Cal of Duty en cualquiera de sus variantes..



3 The Lost and Damned

REQUIERE: GTA IV
CUESTA: 1600MP **SCORE:** 9.2/10

Este contenido ha cambiado el significado de lo que buscamos en una descarga. Imprescindible si tienes el genial GTA IV.



4 Variety Map Pack

REQUIERE: CALL OF DUTY 4
CUESTA: 800MP **SCORE:** 8/10

¡La anterior entrega de la saga Call of Duty todavía está entre los más jugado en Xbox Live, y merece un puesto en nuestra lista de recomendados..



En tu disco

Tras un mes a toda velocidad, otro lleno de acción para todos los gustos.



AUTOR: Julio del Olmo C.



Acción, acción y más acción. Vaya DVD de demos cañero que nos llega este mes. Nos sentimos grandes héroes, capaces de luchar contra todo y todos.
Nuestra misión, salvar a la humanidad al mando de los ejércitos humanos en Halo Wars. Por si no hemos acabado agotados, podemos meternos en la piel de Ethan Thomas en Condemned 2. Si lo que de verdad nos atrae es lo paranormal, que mejor que adentrarnos en el mundo de FEAR 2. Y para los fanáticos de la lucha cuerpo a cuerpo, Ninja Gaiden 2. ¿Creemos que aún no tenemos suficientes enemigos? A por Legendary.
Ya lo hemos conseguido, tenemos media galaxia tras nosotros. Nos toca huída y para ello, que mejor que montar una moto como las de Rossi o Lorenzo en Moto GP 08. Lo dicho, a coger fuerzas que este mes será duro.



1 Halo Wars

¿Qué es?
El juego de estrategia en tiempo real más importante en muchos años. Este título, exclusivo de Xbox, es la cuarta parte de una saga que pasará a la historia.
Esta entrega narra el principio de la guerra contra el Pacto y nos presenta personajes que no habían aparecido en las ediciones anteriores.
Sin duda, un título al que jugar muchas horas el que os presentamos en este DVD de demos.

Controles
Punto de mira · Cámara · Acceso directo · Seleccionar · Cancelar · Atacar · Atacar · LT No se usa · RT Pasar por unidades · LB Seleccionar todas las unidades · RB Selección en pantalla



2 Condemned 2

¿Qué es?
Este juego de acción en primera persona no te dejará indiferente, te lo aseguramos. Serás Ethan Thomas, protagonista tambien del juego anterior. En esta ocasión vivirás en su piel su expulsón del FBI por los incidentes ocurridos en el título anterior. Es un juego de emociones fuertes y que alcanza una brutalidad antes impensable. Eso sí, su mejora gráfica con respecto a su predecesor es destacable

Controles
Moverse · VIsta · Táser · Acción · Linterna · Herramientas forenses · Munición · LT Atacar/ Zoom · RT Atacar/ disparar · LB Esprintar · RB Lanzar



TRUCO
Agudiza tu inglés p... escuchar las indicaciones por ra... en la batalla...



Te regalamos Cuatro imágenes de jugador exclusivas de Left 4 Dead






Destripa cada vídeo y artículo incluido en el DVD de este mes y, de regalo, unas imágenes de jugador





3 F.E.A.R. 2

¿Qué es?
Los sucesos paranormales son el centro la secuela extra oficial de *F.E.A.R.* Para hacerles frente nos convertiremos en un soldado del grupo de operaciones especiales Delta. Pasarás miedo.

Controles
Moverse Vista Linterna/ cambio de arma Saltar Atacar Recarga/ Usar Tiempo bala Zoom Disparar Menú de armas Granadas/ Cohetes

4 Ninja Gaiden 2

¿Qué es?
El famoso Ryu Hayabusa vuelve a nuestras pantallas en esta secuela en la que si algo no faltara serán grandes dosis de acción y violencia. Un juego de una velocidad endiablada. ¿Quedarás en pie?

Controles
Moverse Cámara Salto Proyectiles Ataque rápido Ataque duro Bloquear Restablecer cámara Primera persona Interaccionar

TRUCO
Guarda cartas de flechas para saltar a los que menos cartas tengan en su poder.





5 Legendary

¿Qué es?
Una peligrosa plaga, transportada en una caja es el centro del título. Para alcanzar la misteriosa caja debemos alcanzarla en un juego shooter en primera persona. Deberás luchar contra demonios por las calles de Nueva York.

Controles
Moverse Vista Armas Saltar Agacharse Recargar/ Usar Ánimus Apuntar Disparar Granada Esprintar

6 UNO Rush

¿Qué es?
Uno de los juegos de cartas más entretenidos que se recuerdan llega a Xbox. Este multijugador te asegura muchos ratos de diversión. No te desconcentres y di: ¡UNO!

Controles
Resalta o mueve la carta No se usa Resalta o mueve la carta Seleccionar carta o color No se usa Decir UNO Desafiar

Contenidos

Demos

Juega con estas demos, sin esperas ni descargas...

HD Trailers

Trailers y entrevistas ofrecidas por nuestros hermanos ingleses

Previews

Reviews

Lee lo que hemos dicho y escrito sobre los títulos más punteros.





TRUCO
Cada uno de los personajes tiene un control diferente, experimenta con ellos para conocerlo

7 Interpol

¿Qué es?
Reune pistas, investiga en escenas de crímenes y sobretodo, atrapa al doctor Caos. Deberás ir desbloqueando partes del juego a través de minijuegos y atrapa al malvado Caos.

Controles
Mover cursor No se usa Mover el cursor
Seleccionar Mapa Zoom Pista
Zoom Seleccionar

8 Monsters vs Aliens

¿Qué es?
Juego de plataformas inspirado en la película del mismo nombre. Destacan los divertidos personajes que aportan encanto al juego.

Controles
Moverse Esquivar No se usa
Saltar Agarrar Atacar Picado
Lanzar

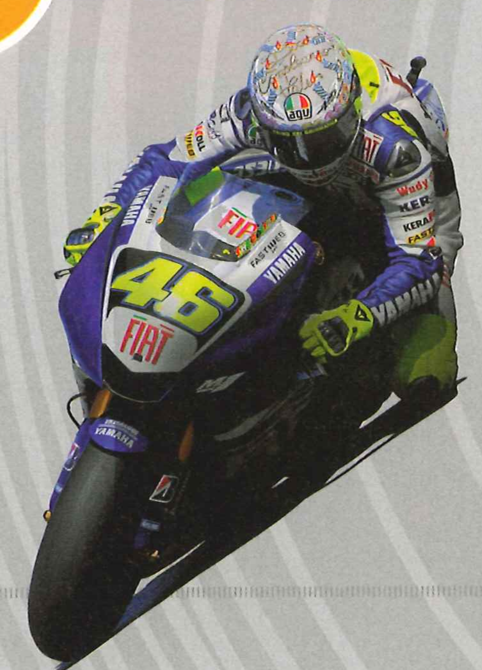


TRUCO
Controla la posición del corredor en la moto con el stick izquierdo.

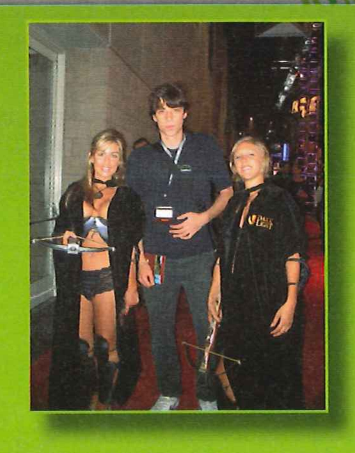
9 Moto GP 08

¿Qué es?
Juego desarrollado por Capcom, que cuenta con todas las licencias oficiales del Campeonato del Mundo de motociclismo. Ponte a los mandos de una de estas motos de gran cilindrada y sientete Pedrosa o Lorenzo, mientrás vas a toda velocidad por el circuito. Sentirás la velocidad a través de la pantalla.

Controles
Dirección/ Peso Cámara Dirección/ Peso
Freno trasero Subir marcha Bajar Marcha
Vista trasera Freno delantero Acelerar
No se usa Atrás



Xcast raja...



LA FÓRMULA 1, PARA EL AÑO QUE VIENE

La temporada ha empezado, Brawn se está comiendo con patatas a todos esos grandes y Fernando Alonso sigue con su cuello-toro, tratando de arañar algún puntito que meterse en la buchaca. Mientras, los millones de seguidores de este deporte siguen esperando como agua de mayo (nunca mejor dicho) alguna noticia del juego que les permita desfacer el entuerto que vemos en la realidad un domingo sí y otro no.
Como en los chistes, tenemos una buena noticia y otra mala. Como somos unos tíos con mucha guasa, primero la buena: Ya sabemos exactamente cuándo y cómo va a llegar. Y sí, Xbox 360 va a recibir una versión a lo grande, con una pinta extraordinaria.
La noticia mala es que nuestra versión se nos va hasta el año 2010. Más o menos para cuando el mundial esté acabando. Vamos, un desastre que sólo tiene una explicación: hacer un juego genial. Siendo esta la excusa, por una vez y sin que sirva de precedente, se lo vamos a perdonar. Tenemos tantas ganas de jugar a Fórmula 1 que somos capaces de retrotraernos para que la experiencia merezca la pena.
De todos modos, las versiones para Wii y PSP, que son las que saldrán este año, tienen una pinta genial. Nuestra revista hermana, Marca Player ha tenido el privilegio de ser el primer medio mundial en probarlas y la experiencia merece la pena. Podéis ver todos los detalles en la revista de este mes, que desde ya está en los quioscos.

Número 31 Junio 2009

www.xbox.com



En el próximo número...

¡10 Demos!


Riddick


COD:WAW


Wheelman


RACE Pro

Y además... 1942 Join Strike, Interpol, Mr Driller Online, Crazy Mouse, UNO Rush..

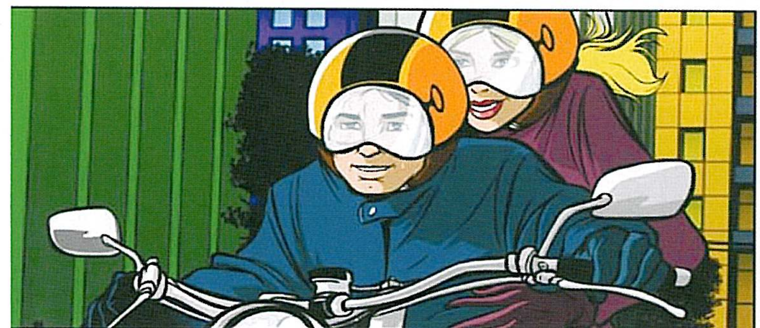


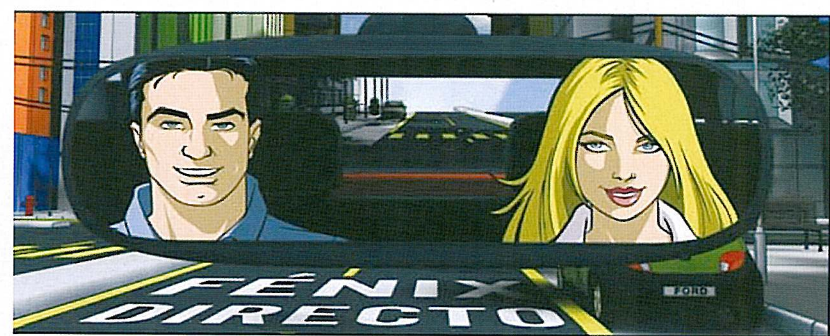
¡Desenfunda con nuestra preview exclusiva!

Red Dead Redemption



¿BUSCANDO EL MEJOR PRECIO PARA EL SEGURO DE TU COCHE Y DE TU MOTO?

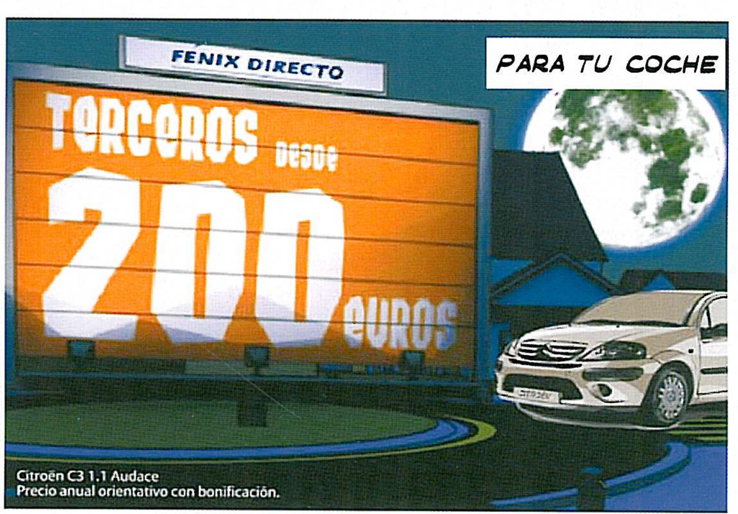




FÉNIX
DIRECTO



PARA TU MOTO
FÉNIX DIRECTO
terceros
CON ASISTENCIA EN VIAJE
desde 114 euros
Suzuki Marauder 125
Precio anual orientativo para conductores con bonificación.



PARA TU COCHE
FENIX DIRECTO
terceros desde
200 euros
Citroën C3 1.1 Audace
Precio anual orientativo con bonificación.